ANNO 8
ESTATE 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

76 CONSOLE MANIA

HEART OF DARKNESS
Uno dei più bei platform dueddì per la console Sony

MORTAL KOMBAT 4
Finalmente un bel picchiaduro per Nintendo 64

ROAD RASH 3D
Botte da orbi in treddì in moto su Playstation

COLIN MCRAE RALLY PER PSX
La Codemasters colpisce ancora

GUN GRIFFON II
Il seguito del più bel gioco di mech su Saturn

SPECIALE E3
ATLANTA RIVELATA IN 32 PAGINE

I TITOLI DI QUESTO MESE

Alundra * Buggy * Men in Black
San Francisco Rush * VS * Wayne Gretzky 3D Hockey 98
WCW Nitro * World Cup 98 * Wreckin' Crew * Tombi
N2O: Nitrous Oxide * Rampage World Tour

Mii, ma che dentifricio usi!

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

COLIN McRAE™

RALLY

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". Al Rights Reserved. "Codemasters" and "Colin Mc Rae Rally" are trademarks being used under license by Codemasters

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Questo è il gioco di Colin McRae, il plurititolato campione di Rally. A bordo della sua magnifica Subaru Impreza 555 vivete con lui tutte le emozioni nello splendore della grafica tridimensionale più dettagliata e veloce.
Assetta la tua auto, seleziona il tipo di gomme, la lunghezza dei rapporti, le sospensioni e altro ancora basandoti sul percorso che dovrai affrontare!
La tua auto sarà sottoposta alle più forte sollecitazioni, deformandosi, danneggiandosi e sporcandosi persino di fango nei tratti più accidentati, proprio come nella realtà!

- **Il più accurato Rally finora apparso su PlayStation**
- **Gareggia in 8 differenti ambienti, con 6 piste ciascuno**
- **Effetti grafici di qualità superiore, condizioni meteo variabili**
- **Tantissimo spazio per manovre fuoristrada e uscite**
- **Il primo gioco che ti permette di partecipare allo sviluppo delle caratteristiche della tua vettura adattandola al percorso e alle condizioni climatiche. Grazie ad una sezione manageriale potrai, con il denaro guadagnato durante le gare, migliorare la tua auto o ripararla dai danni subiti durante la gara**
- **Incredibili effetti fisici applicati alla macchina che potrà danneggiarsi, sporcarsi e altro ancora**
- **Esclusive visuali di gioco "reali" con l'inquadratura dello schermo che si muove seguendo il campo visivo del pilota**
- **Azione fenomenale a 2 giocatori in modalità a videata divisa!**
- **Completamente in italiano sia per Psx che per PC-CD**

Consigliato volante

Codemasters

PlayStation

PC CD ROM Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

TBWA

120

60

90

Prima del combattimento, misura bene il potenziale dei tuoi avversari.

Sbam. Reagisci. *Sbam*. Ma dove guardi? *Sbam*. Un po' più su: negli occhi. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. Ma no! Adesso, attento alle gambe. *Sbam*. Guarda le gambe, sì, ma non in quel senso. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. O.K. Anzi K.O. Chi è il prossimo?

SONY

PlayStation®

TECMO

OLTRE 4 0 0 VIDEO GAMES

e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. © TECMO, LTD. 1996, 1998 Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Sommario

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:
Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:
Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado,Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

GRAFICA:
Celasco Claudio

REDAZIONE:
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12
Fax (02) 87.85.67

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS ---- 8
MADE IN JAPAN ---- 54
RECENSIONI ---- 59
PREVIEW ---- 130
TGM CORNER ---- 137
ROGUE & ROLE ---- 139
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO ---- 141
FACCE... RIDE ---- 143
CONSOLIAMOCI ---- 144
CONTROL YOUR CONSOLE ---- 146
CYC DEAD OR ALIVE ---- 150
BOVAS' HARD CAFE' ---- 158

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

130 ---- GASP!! - PREVIEW
90 ---- MORTAL KOMBAT 4
98 ---- RAMPAGE WORLD TOUR
116 ---- WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98
123 ---- WORLD CUP 98

PLAYSTATION

59 ---- ALUNDRA
63 ---- BUGGY
68 ---- COLIN MCRAE RALLY
78 ---- HEART OF DARKNESS
85 ---- MEN IN BLACK
95 ---- N2O: NITROUS OXIDE
102 ---- ROAD RASH 3D
106 ---- SAN FRANCISCO RUSH
134 ---- SHADOW GUNNER - PREVIEW
132 ---- THE FITH ELEMENT - PREVIEW
109 ---- TOMBI
114 ---- VS
119 ---- WCW NITRO
127 ---- WRECKIN' CREW

SATURN

73 ---- GUN GRIFFON II

SE NON CREDI IN TE STESSO, CHI CI CREDERÀ?

Magari la tua fidanzata, il tuo capo, il tuo allenatore, i tuoi amici...
So che non c'entra nulla ma ho appena finito di chiudere la rivista (ora tutto è in mano al nostro prode grafico, Claudio – a proposito, che ne dite della nuova impaginazione?) e di scrivere un paio di pezzi sull'E3. Uno di questi era sulla Nintendo, che ha presentato all'E3 anche Kobe Bryant in NBA Courtside. Kobe = pubblicità = titolo dell'editoriale. La mia risposta magari non soddisfa lo spirito di machismo che gli spot pubblicitari cercano di evocare ultimamente, ma io sono una persona abbastanza pratica e, più che gasarmi dicendo "Just do it", preferisco fare...
Poi nella vita non sempre è facile o possibile credere in se stessi, specialmente in occasione di eventi per superare i quali ci sarebbe proprio bisogno di un po' di fiducia.
Oh, l'estate è proprio iniziata, i Mondiali stanno procedendo, il caldo si fa sempre più soffocante e insopportabile (almeno in città e lavorando) e il numero estivo è finalmente in edicola (non quando vorrebbe il nostro editore, ma stiamo lavorando per voi – occhio però: potrebbe chiedervi di pagarci....). Lo speciale sulla fiera d'oltreoceano si è rivelato più impegnativo di quanto ci aspettassimo, anche alla luce dei prodotti presentati che, sul posto, non sembravano né tanti né nuovi, anzi: l'impressione generale si può riassumere con un conciso "già visto". Titoli presentati l'anno scorso e annunciati come uscite se non imminenti perlomeno prossime si sono puntualmente ritrovati agli stand georgiani, con qualche ritocco ma invariati nella sostanza. Noi il nostro lavoro di fattorini di conoscenza l'abbiamo diligentemente fatto anche questa volta, per il resto sta a voi giudicare.
I titoli recensiti non sono tantissimi, ma ce ne sono abbastanza da tenervi occupati per questi mesi (almeno per quanto riguarda il vostro portafogli, spero); in fondo, come non mi stancherò di ripetervi ogni editoriale estivo, ora che è estate non restatevene chiusi in casa con le vostre console: uscite, andate a farvi un giro in bici in campagna, due tiri a basket (ho convinto Mao ad andare appena finito l'editoriale), un bagno in piscina o al mare...
Buone vacanze

Alex Rossetto

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE ogni mese in edicola

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

SONY PlayStation

COMPUTER

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA **L.299.000**
SATURN EU + TOMB RAIDER
+ PAD + DEMO

SEGA **L.319.000**
SATURN EU + PAD +
WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza o norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

ANTEPRIMA

L'introduzione delle news di questo mese spetta a me, a quanto pare. Non per motivi particolari, ma perché l'Anteprimania estiva si vede composta dal mega servizio su Atlanta e da una piccola anticipazione su un titolo che tutti aspettano, ovvero Final Fantasy VIII... Il tutto redatto da Fabio Casale, Mao, Duspa e il sottoscritto, per la bellezza di oltre 30 pagine. Da centellinare sotto il sole per prepararsi gagliardi alla ripresa settembrina.

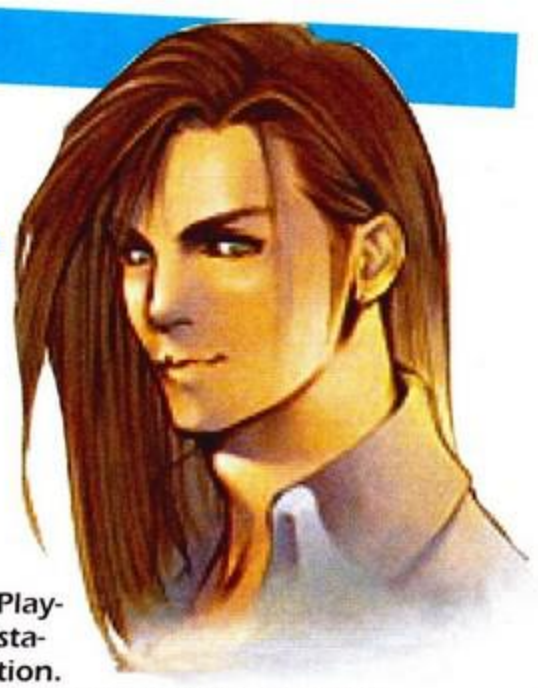
Alex

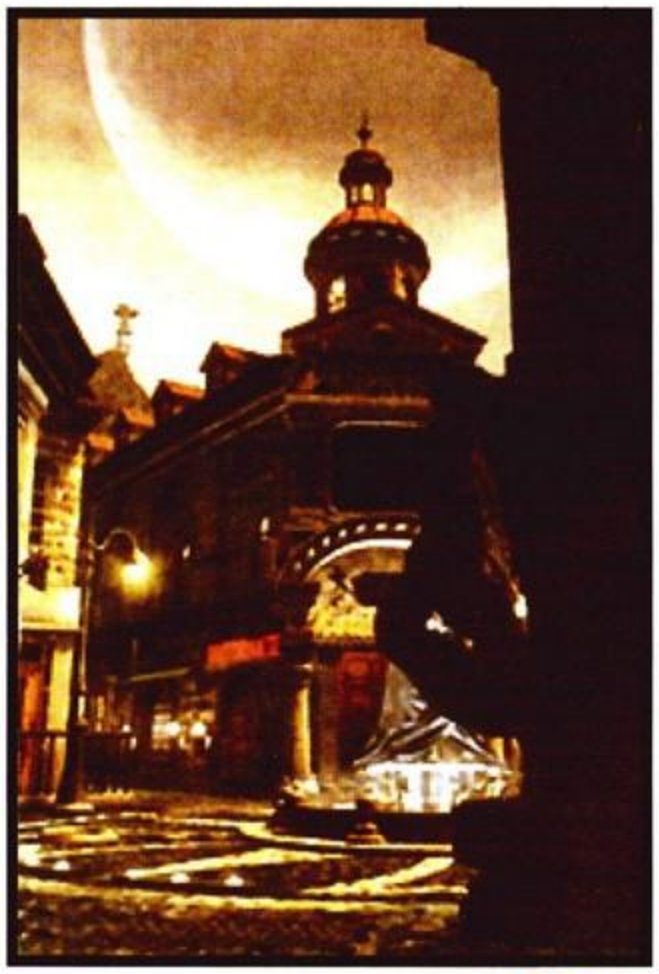
L'ottava meraviglia

FINAL FANTASY VIII

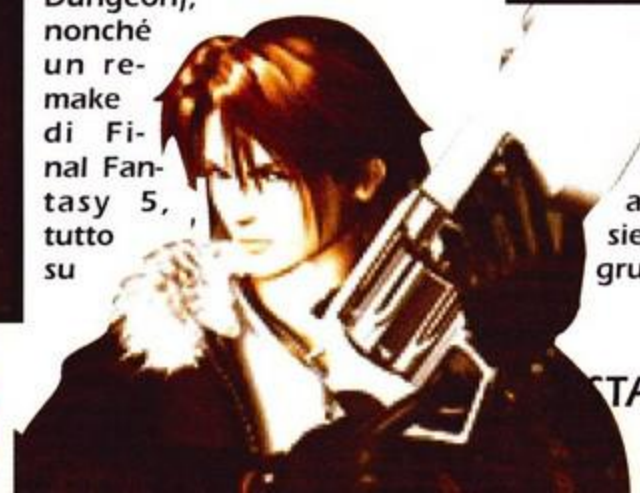
di Fabio Casale

Final Fantasy VII è stato forse il più atteso titolo nella storia degli RPG per Playstation e, quando è arrivato nei negozi, i milioni di videogiocatori che lo hanno acquistato di certo non sono rimasti delusi. L'attesa per il gioco in questione è infatti stata ripagata con uno dei titoli più coinvolgenti e appassionanti dell'intera storia videoludica. La casa responsabile di tale danno, per quei due o tre a cui dovesse sfuggire, è la Square Soft, prolifica software house sita in terra giapponese che, oltre a fare dei gran bei giochi, sa anche farsi bene i conti, visto che dopo FF7, ha cominciato a sfruttare la scia di successo di tale titolo, sfornando altri due titoli ambientati nello stesso mondo (Final Fantasy Tactics e Chocobo's Dungeon), nonché un remake di Final Fantasy 5, tutto su Playstation.





Dicevamo di FF7. Quando vidi il video di presentazione, rimasi impressionato dalla grafica del prodotto e pensai che il meglio della Giocostazione fosse appena arrivato; tuttavia, qualche componente della suddetta Square deve avermi sentito, e, messi insieme i migliori elementi del gruppo, ha deciso di smentir-



FINAL FANTASY VIII

IL TEAM

- Produttore esecutivo: Hironobu Sakaguchi
- Regia: Yoshinori Kitase
- Producer: Shinji Hashimoto
- Musiche: Nobuo Uematsu
- Designer dei personaggi: Tetsuya Nomura
- Illustratore: Amano Yoshitaka

personaggi, questi sono stati creati da Tetsuya Nomura, lo stesso che fu incaricato del design dei personaggi di FF7 e Parasite Eve, e rispondono al nome di Squall Leonheart e Laguna Loire. Il primo è un giovane di diciassette anni, con una cicatrice sul viso e un'espressione tutt'altro che amichevole. A dir la verità, si avvicina molto al Cloud di FF7: la sua arma si chiama Gunblade, una sorta di pistola con una grossa lama e, da quello che mi sembra di aver capito, non sparerà proiettili, ma delle cose tipo raggi di energia che partiranno dalla lama stessa. Laguna Loire, invece, ha 27 anni, un forte senso della giustizia e un passato nell'esercito, che ha ora abbandonato in favore della professione di giornalista, sempre in lotta per far sì che la giustizia trionfi. Sembra ci sarà anche un terzo personaggio, femminile, di cui però non si ha alcuna notizia. Altre nozioni sui protagonisti del gioco riguardano aspetti puramente tecnici, come il fatto che questa volta, invece di essere in gouraud shading, saranno completamente texturizzati il che, aggiunto all'aspetto meno jappo e più occidentaleggiante, li rende molto più realistici. Qualche altra info riguarda le battaglie, che saranno ancora a turni, le sequenze in FMV, ancora migliori di quelle viste nel precedente episodio, e alcune magie, rese in modo graficamente eccezionale (che fra l'altro potete vedere da soli, visto che alcuni frame presi dalle spell Blizzard, Fire e Thunder, sono sparsi fra le foto di questo servizio). Un'ultima buona notizia arriva dal presidente di SquareSoft, Tomoyuki Takechi; dato infatti che il gioco uscirà prima in Giappone (quest'inverno), e visto che il giocatore medio non aspetterà la versione localizzata, FF8 sarà molto più facile da capire per noi poveri occidentali. Vi lascio con la lista delle persone coinvolte nel progetto. Nel frattempo non ci resta che aspettare...

mi. Tutto questo preambolo, se non lo aveste compreso, è servito a farvi capire (e se ce l'avete fatta siete dei ciocchi) che a breve saremo deliziati con l'ottavo, eccezionale capitolo della saga di Final Fantasy. Vediamo adesso il gioco più da vicino. All'inizio venne rivelato solo il logo del gioco, poi, piano piano, sono stati snocciolati altri aspetti. Cominciamo dai

E3 SPECIALE

TUTTO QUELLO CHE SI E' VISTO E NON SI E' VISTO AD ATLANTA

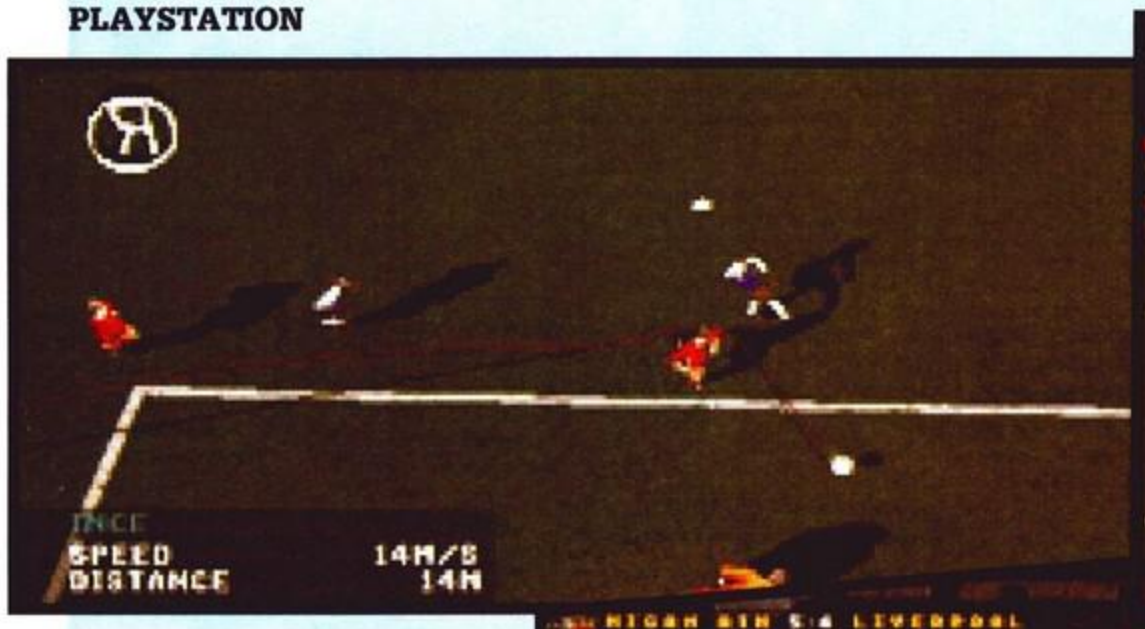
MAO, DUSPA E ALEX

GREMLIN INTERACTIVE

Allo stand della Gremlin sono stati presentati "solamente" cinque titoli, uno dei quali sviluppato dai redivivi DMA Design per Nintendo 64. Diamo un'occhiata nel dettaglio a ciascuno di questi bei gioconi... N2O è recensito su questo numero, quindi passiamo agli altri.

PREMIER MANAGER '98

PLAYSTATION



In Italia l'abbiamo conosciuto sotto le spoglie di PC Calcio, ma è anche vero che questa versione per PlayStation non poteva di certo chiamarsi così (al limite, se dovesse essere interamente tradotto come la controparte per computer, potrebbe chiamarsi PSX Calcio o qualcosa del genere...). A parte queste piccole constatazioni che cominciano e finiscono qui, Premier Manager 98 va a collocarsi in una categoria di giochi della quale la console della Sony è praticamente sprovvista: i manageriali di calcio. Effettivamente, a parte Player Manager 2 (no comment) e il orld Manager (recensito da me medesimo sullo scorso numero, giusto per la cronaca), di prodotti di questo genere non ne esistono altri. Premier Manager 98 è un bel gioco che vi vedrà alle prese con la gestione di una società di calcio: ciò vuol dire che dovrete vendere e acquistare giocatori, migliorare le strutture dello stadio, decidere il prezzo dei biglietti, mantenere buoni i rapporti con la tifoseria e via dicendo. Ovviamente dovrete anche decidere gli undici leoni da mandare in campo, oltre alla strategia di gioco: fatto questo, dovrete poi decidere se assistere alla partita da semplice spettatore oppure addirittura scendere in campo in prima persona per portare la vostra squadra al trionfo.

Ovviamente la sezione arcade non è propriamente delle più curate, visto e considerato che il titolo è nato essenzialmente come un manageriale e basta. Come avrete intuito dalle foto, parte del motore della sezione arcade di Premier Manager 98 pare tratto direttamente da Actua Soccer 2 (notare i replay dei goal, tanto di velocità, distanza e movimenti di palla e giocatori evidenziati da delle linee colorate...).

L'uscita è prevista per fine giugno quindi aspettatevi una recensione sul prossimo numero!

TANKTICS

PLAYSTATION

Chiudiamo questa rassegna dei titoli firmati Gremlin e in arrivo nei prossimi mesi con l'ultima produzione dei DMA Design per Playstation. Tanktics, gran bel gioco di parole, è uno strategico abbastanza strano e poco convenzionale. Ovvio che a far la parte dei leoni saranno i carri armati, ciascuno dei quali è modulare e può montare diverse armi, radar e

via dicendo. Lo scopo è ovviamente quello di distruggere il nemico e fin qui niente di speciale. Ciò che rende Tanktics

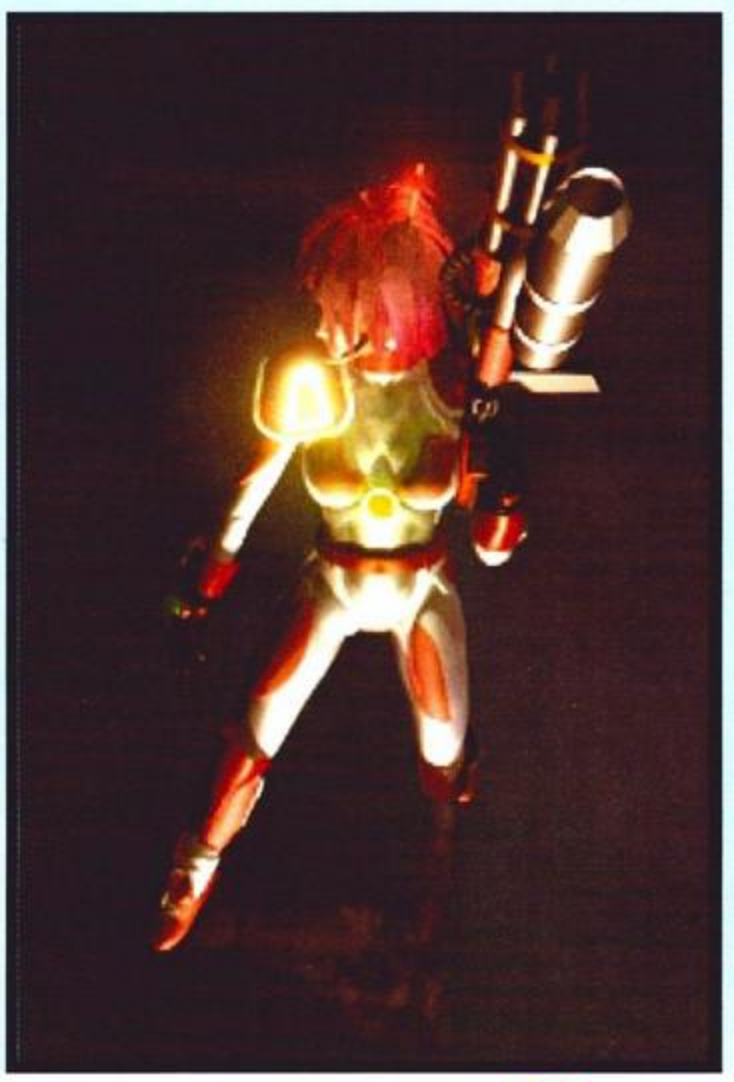
è un gioco particolare è la presenza del Part-O-Matic™: questo strano macchinario può utilizzare tutte le risorse presenti sullo scenario e produrre dei nuovi pezzi per migliorare il proprio plotone e quando intendo tutto, mi riferisco a pecore, alberi, pietre, metallo e tutto quanto vi possa venire in mente!
La cosa molto divertente è che esistono la bellezza di due milioni di combinazioni per scenario... e se non è longevo questo... Comunque sia potremo giocare a Tanktics tra non più di un paio di mesi. E con questo è tutto...

BODY HARVEST

NINTENDO 64

Nei videogiochi, la razza umana tende sempre a farsi distruggere e annichilire da improbabili quanto letali forze aliene. Il background di Body Harvest è, manco a farlo apposta, sempre questo e metterà il giocatore nelle condizioni di spedire "il mostro orrendo dallo spazio profendo" (per parafrasare i grandi Disegni & Cavi-

glia) e far sopravvivere lo sparuto numero di esseri umani scampati alla distruzione del pianeta grazie al progetto Alpha Command, una macchina del tempo in grado di mandare un equipaggio di due persone nel passato per impedire che gli alieni annientino la razza. Il nome del salvatore dell'umanità è Adam Drake, un super soldato (tipo Capitan America...) il cui compito sarà quello di spazzare la feccia aliena prima che questa faccia a polpette l'umanità...



Il giocatore potrà esplorare dei mondi tridimensionali pullulanti di mezzi con i quali si può interagire perfettamente: una volta che Adam può interagire che ne so, con un aereo, l'azione cambia radicalmente (come testimoniano le foto del resto). Oltre a questo, ovviamente Adam è armato fino ai denti e può utilizzare la bellezza di dodici tipi di armi differenti che vanno dalle semplici granate al fucile da cecchino. Ma non è finita qui, perché a Body Harvest è stata data una chiara componente di avventura che vi metterà nelle condizioni di dialogare e interagire con altri perso-

naggi (per un totale di 50 circa). Un gioco insolito per i DMA Design (Lemmings, Grand Theft Auto), ma che segna l'ingresso della Gremlin nel parco giochi per Nintendo 64. Data di uscita? E chi lo sa...

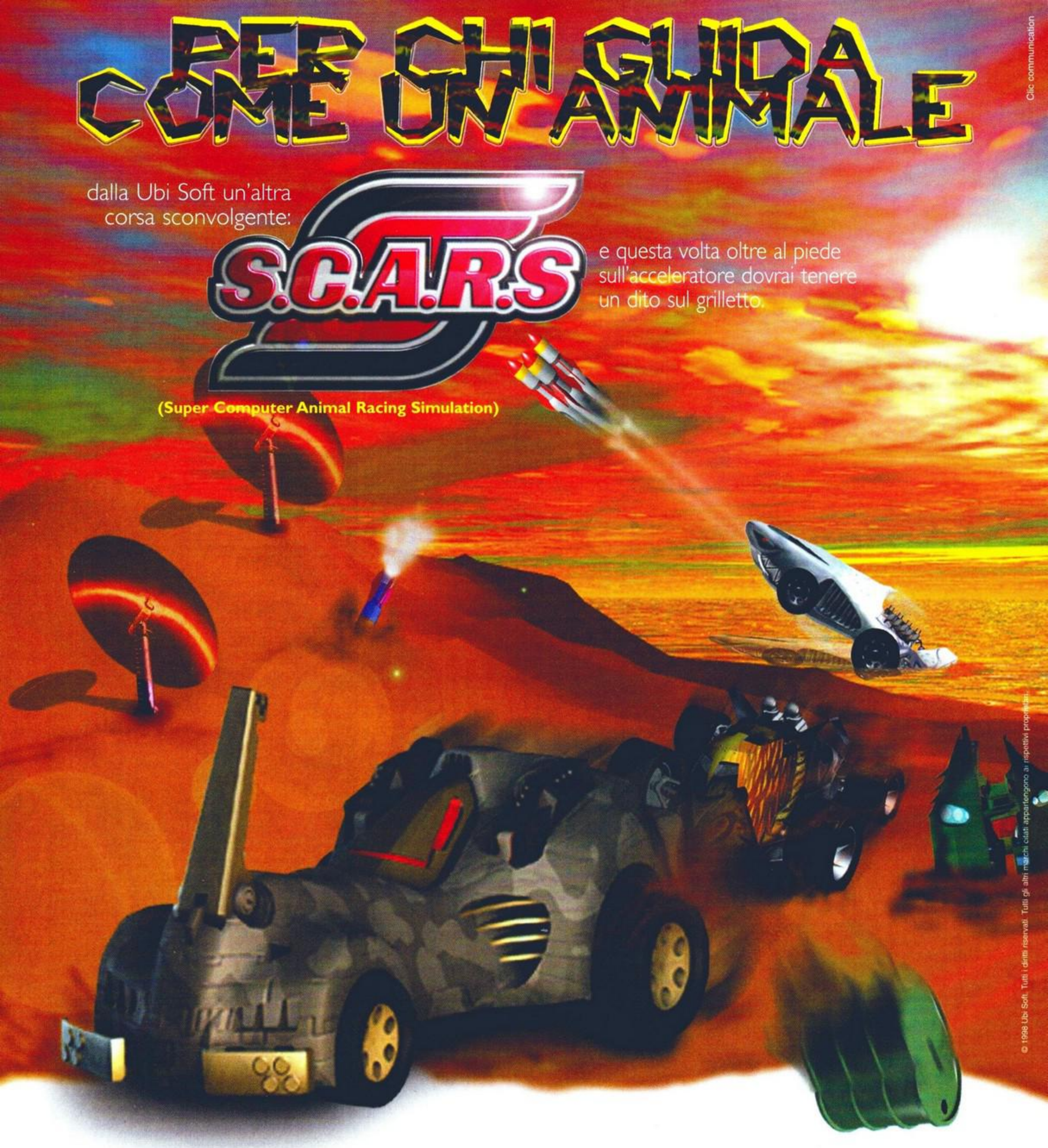
PER CHI GUIDA COME UN'ANIMALE

dalla Ubi Soft un'altra corsa sconvolgente:

S.C.A.R.S

(Super Computer Animal Racing Simulation)

e questa volta oltre al piede sull'acceleratore dovrai tenere un dito sul grilletto.



Distribuito da:

NINTENDO 64

GIG ELECTRONICS

PlayStation

PC CD

Distribuito da:

3D Planet

vivid image

© 1998 Vivid Image.
Graphics and Sound
FX Copyright
Ubi Soft/Vivid Image

Ubi Soft ENTERTAINMENT

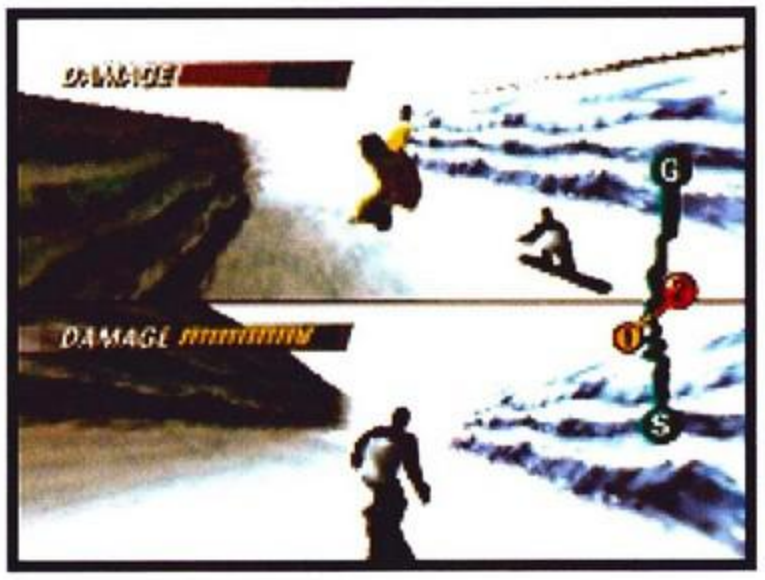
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

NINTENDO

Iniziamo la panoramica sui prodotti della grande N con due titoli in teoria già usciti (uno è stato di sicuro recensito in queste pagine), ovvero 1080 Snowboarding e Kobe Bryant in NBA Courtside. Inutile dire di cosa parlano: i nomi sono autoesplicativi ma, per tutti coloro che dovessero avere una cultura generale pari a quella di una tartaruga orba (ciao Om), eccovi una breve spiegazione... Il primo è uno di quelli che piacciono a Raffo così tanto che, ogni volta che ne esce uno, lui fa di tutto per poterlo recensire. Differenti modalità di gioco, tra cui una half pipe per le evoluzioni pure e semplici, supporto del rumble pak per aumentare la sensazione di realismo e via discorrendo. Usciva negli States in aprile – se non è da noi mentre leggete queste righe non so veramente che dirvi. Kobe Bryant (ah, il più giovane giocatore nell'NBA) in NBA Courtside invece è comparso il numero scorso in ConsoleMania (avete notato come assomigli a Mao con la pelle nera?) e ha preso un voto discreto. Tre modalità di gioco (nei Los Angeles Lakers a 19 anni...), più di 1000 campionature di voce (tra cui quella di Vic Orlando, il commentatore ufficiale di Seattle), possibilità di impostare il gioco... Già visto, comunque (se non credi in te stesso, chi ci crederà?). Continuando col filone sportivo (e coi titoli che saranno già usciti quando leggerete queste righe) ecco Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr., un gioco di tiro al piattello per Nintendo 64. E' il primo protine ci sono... E' il primo gioco per N64 a utilizzare il light sourcing in tempo reale, ovvero vedrete sia il protagonista che gli altri personaggi, nemici e non, reagire attivamente alla luce, proiettando ombre diverse a seconda della posizione, ed è il primo ad avere un orizzonte così lontano, seppur pieno di poligoni. La telecamera è una versione evoluta di quella di Mario, ma si potrà forzarla nella prospettiva in prima persona semplicemente tenendo premuto il grilletto del pad; in questo modo il problema di interazione coi nemici in un vero ambiente 3D tramite un pad, che permette solo un controllo in 2D, è stato ovviato. Oltre all'estrema interazione coi personaggi non giocanti, alla crescita di Zelda con conseguente aumento di alcune caratteristiche (toglietevi il ghigno dalla faccia) ed a uno dei compagni più evoluti dopo Yoshi, ovvero l'amico equino del nostro, rimane un unico dubbio: dopo essere nato per 64DD, il gioco ci sarà stato in una "misera" (la più grossa finora mai prodotta) cartuccia da 16 MB? A dopo le vacanze l'ardua sentenza...



LA LEGGENDA DI ZELDA 64: L'OCARINA DEL TEMPO

Non sono di certo il più qualificato a parlare del gioco che tanto ha fatto sognare su Super Nintendo, per svariati motivi: uno che vicino a MA, che l'ha ripetutamente finito e ci giocherebbe ancora, sono al riguardo interamente ignorante, principalmente a causa del secondo motivo, ovvero che non ci ho mai giocato. Dopo questa confessione credo che solo i più interessati staranno ancora leggendo... Comunque sia, Zelda per 64 è uno dei titoli più attesi fin da quando, quasi tre anni fa, le prime foto furono pubblicate. Ora che si avvicina la data d'uscita (è previsto per il quarto trimestre del 98 – probabilmente la data riguarda solo le versioni NTSC) e che abbiamo avuto modo di provarlo (solo per qualche secondo), siamo forse pronti a dirvi di più? Non credo – è uno di quei prodotti che vanno provati a lungo, ma alcune cose-

do not underestimate the

GIRL POWER

of PlayStation

SONY

PlayStation

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it

dotto a utilizzare la tecnologia Nintendo Reality System (qualunque cosa essa faccia), combina azione e divertimento a statistiche reali su tutti i giocatori della Major League, che provvede ad animare con più di 35.000 frame. Peccato che qui da noi il baseball attecchisca veramente poco...

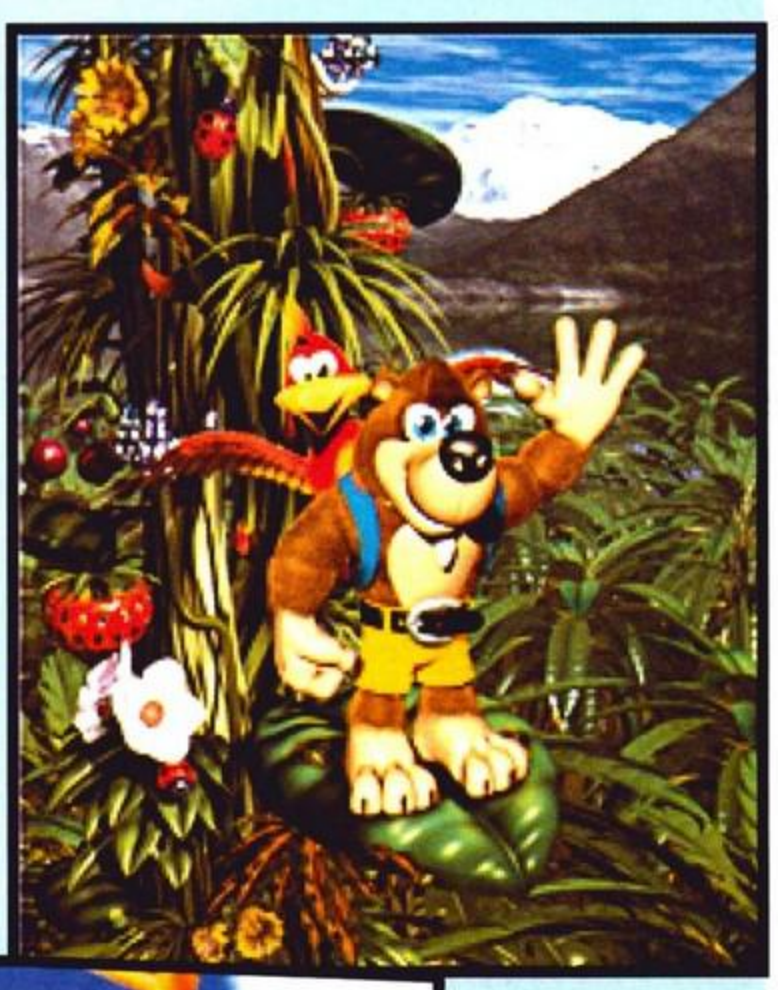
Passiamo invece a un titolo che, a mio modesto avviso, ha un compito ingrato: riscattare il proprio predecessore... Sto ovviamente parlando di Cruis'n World. La formula è la stessa di Cruis'n USA: trasposizione da coin-op di gare in automobile non su pista. Le innovazioni riguardano l'ambientazione (il mondo intero, con passaggi di fianco alla torre Eiffel, alla Grande Muraglia e nell'ex Unione Sovietica) e una modalità campionato, con 14 nuove piste. Sarà possibile anche eseguire dei trucchi con l'auto (tipo fare sorpassi su due ruote e via dicendo), ma la domanda è: sarà veramente migliore della puntata precedente? A ottobre la sentenza.

Passiamo ora a un titolo atteso da secoli (più o meno dall'uscita del Nintendo 64), ovvero F-Zero X, la conversione di uno dei giochi che hanno riscosso più successo su Super Nintendo. Che dire? Allora il gioco stupì perché faceva largo uso delle capacità di rotazione degli oggetti del SNES, ma adesso? A giudicare dalle foto la grafica è veramente scarna anche se, alla velocità a cui si corre, in effetti il panorama assume un'importanza relativa. A 60 frame al secondo e con fino a 30 avversari su schermo, pare che la giocabilità sia rimasta invariata, anche grazie alle 5 modalità di gioco differenti. Aspettiamoci al più presto una recensione...

Non credo che Bomberman abbia bisogno di presentazioni, per cui direi di passare direttamente ai box dei prodotti più importanti...

PIÙ UNICI CHE RARE

Ok, il titolo del box non è eccezionale, ma del resto siamo tutti molto stanchi, accaldati, ecc ecc (sarete stanchi anche voi, di leggere le nostre scuse). I programmatori di uno dei giochi che hanno allungato di qualche tempo la vita del Super Nintendo, ovvero Donkey Kong Country, sono i protagonisti di questo box, con ben due prodotti. Il primo è Banjo e Kazooie, che in qualche maniera ricalca le orme del successo snessiano. Controllate infatti una coppia di personaggi, un orso (maschio) e una qualcos'altro (femmina, però), nelle loro avventure tridimensionali alla ricerca della fidanzata del primo, rapita da una strega. Collaborazione a manetta, treddi da star male e 128 megabit di gioco in uscita quest'estate. Il secondo titolo è Twelve Tales: Conker 64. Anche in questo caso i protagonisti sono due, ma sono stat introdotte alcune innovazioni: giocando da soli potete assumere il controllo di uno dei due, prediligendo il personaggio d'azione o quello intelligente (in quest'ultimo caso sarete in grado di dare istruzioni a un bruto comandato dalla CPU per fare a botte); giocando invece con un amico potrete prendere un personaggio a testa, soluzione peraltro non molto utilizzata nei giochi che non siano picchiaduro o shoot 'em up. La grafica è anche in questo caso tridimensionale, così come lo stile e la tipologia di gioco richiamano quella del precedente prodotto, ovvero l'avventura grafica in 3D. In uscita nel 1998, ma non si sa ancora quando (io scommetterei per un '99...).



RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

GI INTERNATIONAL

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

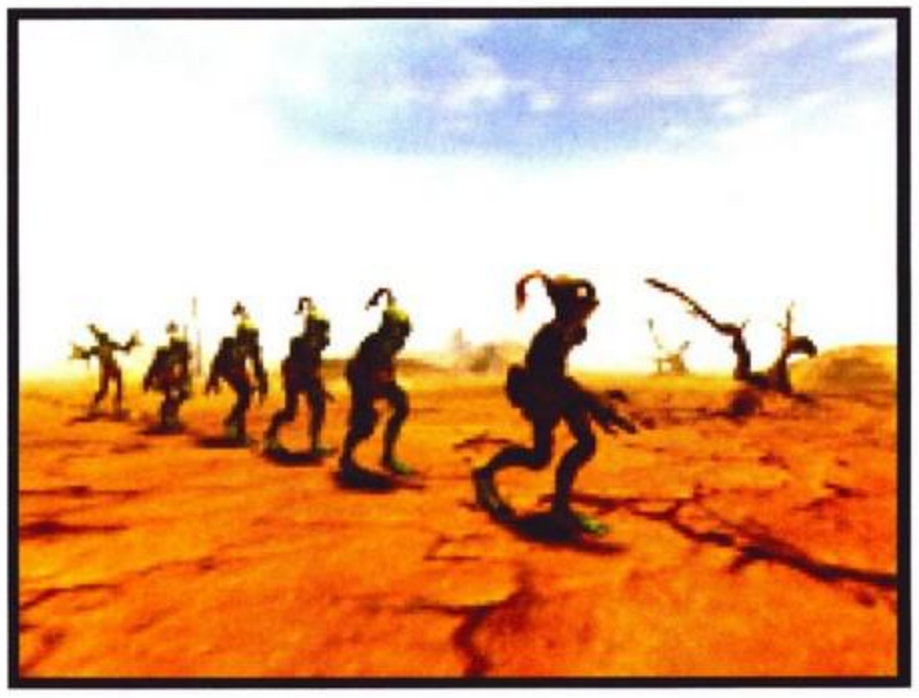
Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

GT INTERACTIVE

Molti anche i titoli presentati dalla GT Interactive, tra i quali spicca senza ombra di dubbio il seguito di Oddworld, tra le altre cose annunciato sin dall'uscita di Abe's Oddysee: Abe's Exxodus, che riprenderà esattamente da dove finiva il primo episodio, ovvero la distruzione delle Fattorie Ernia. Exxodus sarà fondamentalmente simile al primo episodio, anche se sono state apportate alcune modifiche che non potranno non fare felici tutti gli amanti di Abe e dei Mudokon. Abe potrà diventare invisibile e sarà dotato di un nuovo schiaffone per proteggersi dagli Slig, i Mudokon presenti nei vari livelli saranno più caratterizzati e vi ritroverete a parlare con maniaci depressi, aspiranti suicidi e così via (vorrei anche vedere, visto la vita che fanno). Sono stati implementati nuovi nemici e, di conseguenza, nuove armi, oltre a due nuove frasi ("All Of Ya", che significa "tutti voi" e che si sentiva mancare nel primo episodio e "Sorry", spiacente).
Insomma, più o meno lo stesso gioco con qualche miglioria, anche a livello grafico mi sembra...
Imminente ma non sappiamo l'uscita precisa!
Previsto per quest'inverno invece, è l'attesissimo (almeno per me, che sono un grandissimo fan del cartone animato) Beavis & Butthead, che si vede su MTV e che ultimamente è stato doppiato anche in italiano con la voce di Paolo Rossi e di qualcun altro che non ricordo più. Beavis & Butthead sarà una sorta di arcade adventure (o forse sarebbe meglio dire disadventure...) dove i due antieroi per eccellenza saranno impegnati nel portare a termine dei "lavoretti" per riuscire a tornare a casa, dopo che sono stati a Hollywood a girare un film: sfortunatamente i loro assegni sono stati spediti e i due sfigati sono rimasti senza soldi!
Il cinico umorismo dei due personaggi verrà reso grazie a una renderizzazione tridi-



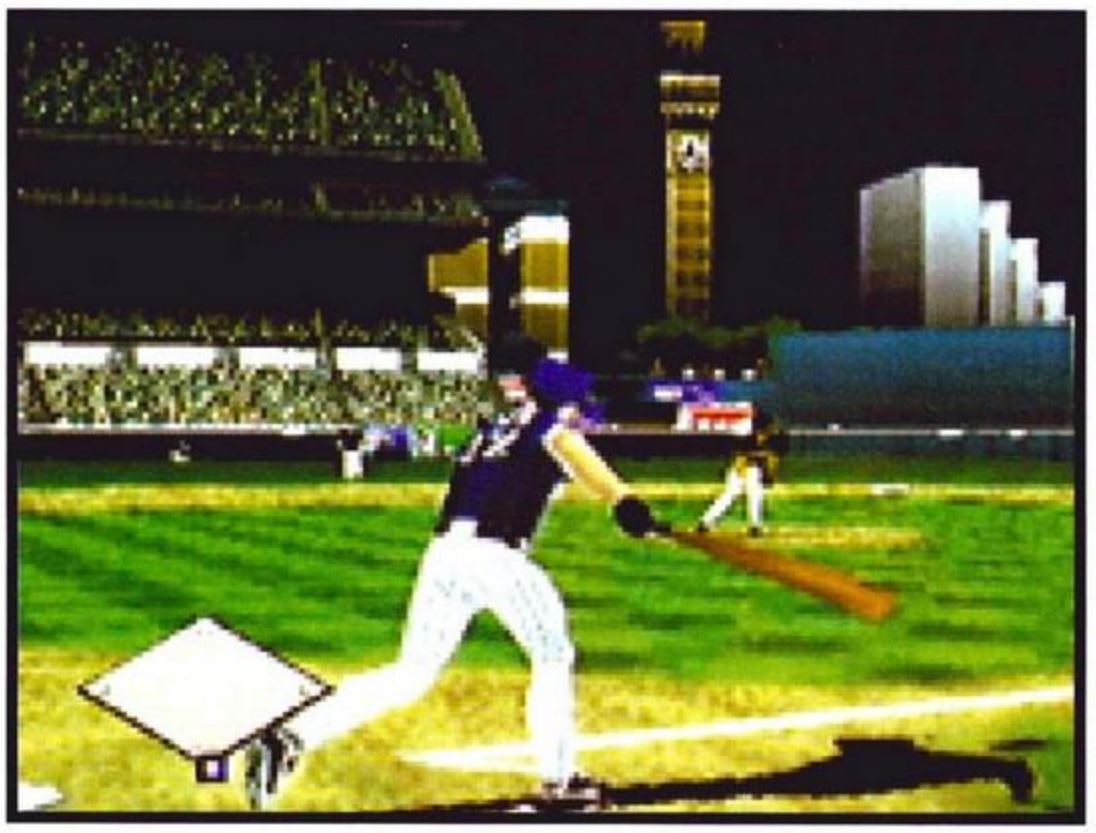
STREAK

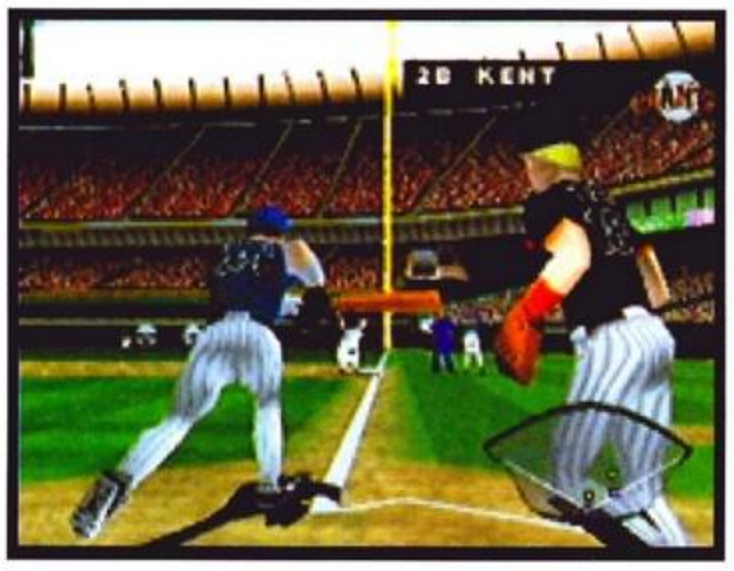
PLAYSTATION

Se non siete ancora stanchi dei giochi di corse in tutte le loro evoluzioni, allora Streak potrebbe essere il titolo che fa per voi. A bordo di potenti tavole simili a quelle da snowboard, vi scaglierete a tutta velocità in una gara con i piedi ben saldi alla vostra GEMBlade (questo il nome della tavola super potenziata) alla folle velocità di 70 MPH. Come ci si poteva aspettare, i GEMBlade combinano la fisica dello snowboard, dello skate e del surf e lasciano una scia di elettroni al proprio passaggio, denominata per l'appunto "streak": i praticanti di questa disciplina vengono affettuosamente chiamati "streakers".
Le piste sulle quali si disputano le gare di Streak sono i canonici percorsi oppure delle "suicidal race", gare su strade affollatissime come una tangenziale percorse contro mano (mi ricordo che questa usanza veniva praticata in Spagna qualche anno fa, ma invece dei videogiochi si usavano delle automobili vere...).
Come in Cool Boarders, i corridori potranno anche cimentarsi nelle più astruse evoluzioni della storia, evoluzioni che vengono poi giudicate con dei punteggi: è inoltre presente la modalità "Shadow" che permette di misurarsi contro l'ombra del miglior tempo... Poteva mancare il multiplayer? Certo che no e oltre al canonico split screen, gli sviluppatori della SingleTrac hanno pensato di supportare anche il collegamento via cavo per giocare con due Playstation in link... Streak uscirà in tutti i negozi a novembre.

mensionale degli stessi, con la speranza che il gioco risulti divertente come il cartone: a dire il vero molti lo trovano insopportabile, ma de gustiderci).
Duke Nukem: Time To Kill spedirà il vecchio Duke in quattro periodi storici differenti, per cercare di impedire agli alieni di devastare l'albero genealogico del nostro che, tra i suoi antenati, vede anche tale Nukeallofthem Bonaparte (ehm...). Le armi a disposizione si adatteranno al periodo storico (medioevo, antica Roma, il selvaggio West e la moderna Los Angeles...): perciò vai di asce, balestre, coltelli e Colt (compresa la leggendaria "Granata del Signore"), senza dimenticare i vari Shotgun che hanno fatto impazzire tutti i giocatori del mondo...
Chiudiamo questa rapida rassegna con l'ennesimo titolo di baseball che giungerà prossimamente su Nintendo 64. Aldilà di quanto potrà essere bello o brutto questo gioco, se io fossi un possessore di Nintendo me la

bus...
A settembre, invece, potremo finalmente mettere le mani sull'attesissimo seguito di Duke Nukem per Playstation che per questa sua seconda incarnazione sulla console della Sony cambierà radicalmente veste e passerà dalla vecchia visuale in soggettiva a una più convenzionale terza persona (alla Tomb Raider per intenprenderei un po' con le sviluppatrici: ma è mai possibile che per questa console vengano prodotti solamente giochi di guida e simulazioni di football e baseball? Mah, comunque sia Mike Piazza's Strike Zone dovrebbe già essere nei negozi al momento in cui leggerete queste righe.
Per i rimanenti titoli vi rimando agli appositi box disseminati qua e là...





ROGUE TRIP

PLAYSTATION

Sempre sviluppato dai SingleTrac Studios, sempre per Playstation, ecco a voi Rogue Trip, ennesima variazione sui giochi di guida. Siamo nel solito futuro apocalittico e post nucleare, la

razza umana è stata presa a calci nel di dietro da una serie di eventi e il suo unico pensiero è andare in vacanza! Credete che stia scherzando? No, giuro di no! Peccato che tutti i luoghi di villeggiatura rimasti siano stati presi in mano da un tiranno della nuova generazione, tale Big Daddy, il quale mantiene queste oasi esclusive dei ricchi. Come possono fare i poveri? Andare da un pazzo smidollato, dargli qualche lira e farsi portare di trafugo in uno dei paradisi a lui preclusi...
Mah, ci metteranno del tabacco in quello che fumano i game

designer? Secondo me no, però...
In questa era sottosopra c'è posto per gli auto mercenari, coloro che per qualche liretta recuperano un cliente e lo portano all'interno delle zone di proprietà di Big Daddy, fan-

no scattare qualche foto al turista e poi lo riportano a casa! Per ogni livello però, è presente un solo turista e bisognerà battere la concorrenza degli altri mercenari e riuscire a infiltrarsi nelle tenute di Big Daddy. Mica male come compito eh? I soldi guadagnati dai lavori serviranno per riparare i danni sostenuti dal proprio veicolo e comprare dei nuovi armamenti in quanto, con il proseguire del gioco, la sicurezza e gli altri mercenari si faranno sempre più agguerriti.
Gli scenari esplorabili sono nove, più tre bonus. Interessante notare l'implementazione di quella che viene definita come Intelligenza Genetica: con questo sistema unico sviluppato dai SingleTrac, il computer apprenderà le "abitudini" del giocatore calcolando e studiando dei modi per neutralizzarlo a seconda della situazione, evitando così pattern predefiniti che in questi casi risultano odiosi...
Devo essere sincero: anche se l'idea non è originalissima (ci pensarono i Take 2 e la Gametek ai tempi di Quarantine), Rogue Trip mi ha davvero incuriosito, ma per sapere se effettivamente si tratterà di un gioco valido dovremo attendere fino a ottobre...

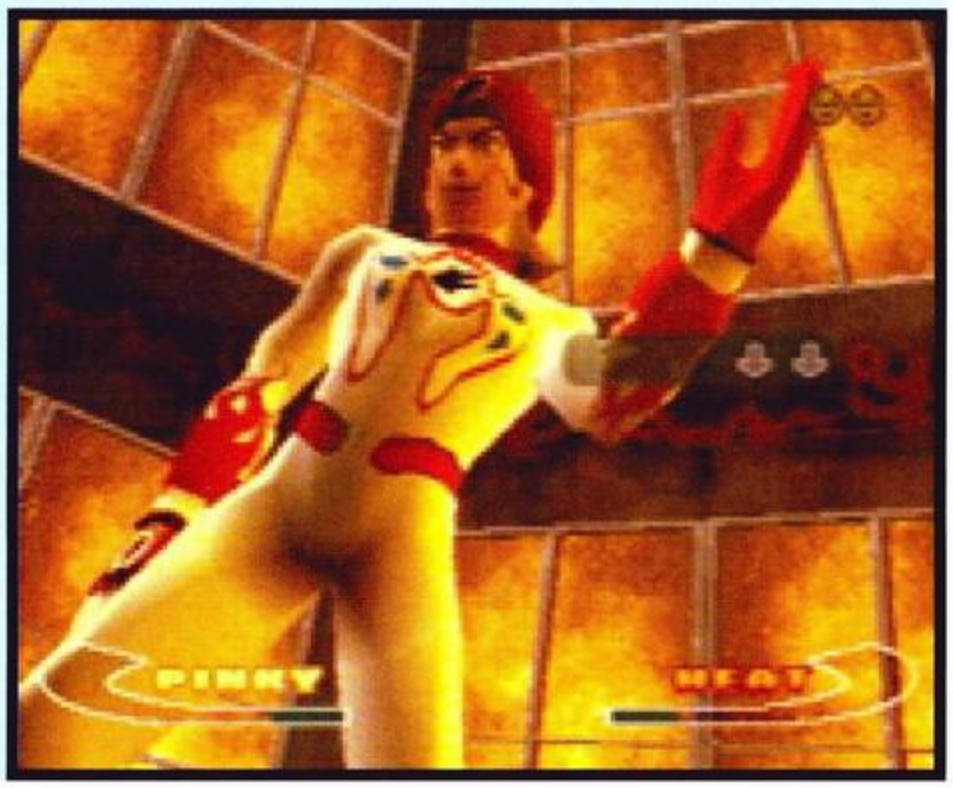
SONY

E veniamo a quello che, per forza di cose, è il piatto forte di tutta la produzione Playstation. Tra i titoli presentati in quel di Atlanta, ci sono state delle piacevoli sorprese per quanto riguarda le conversioni insperate e l'ufficializzazione di alcune date riguardanti la pubblicazione di certi titoli, attesissimi dalla popolazione PAL.
Cominciamo con Bust-A-Move, titolo recensito proprio dal sottoscritto sullo scorso numero: evidentemente la Sony si è fatta allettare dal successo che il titolo della Enix ha riscosso in Giappone e, visto anche il precedente di Parappa The Rapper, ha deciso di lanciarlo anche sugli altri mercati. Bust-A-Move: Rythm And Dance arriverà anche in Europa ma si chiamerà Bust-A-Grove (per i motivi che spiegavo nella recensione: si confonderebbe con Puzzle Bobble che, qui da noi, è stato ribattezzato appunto Bust-A-Move, anche se i due titoli hanno ben poco da spartire tra loro...). Bust-A-Grove verrà pubblicato in versione PAL a partire da novembre di quest'anno.
Pare finalmente in dirittura di arrivo, sempre per rimanere in tema di musica e balletti, lo stranissimo Spice World (del quale vi parlai millenni fa proprio nelle news della vostra rivista preferita), ovviamente ispirato alle gesta del fenomeno di massa più trendy del momento, le Spice Girls. Spice World non sarà un gioco tradizionale, nel senso che non bisogna sparare e/o picchiare nessuno, ma ballare a ritmo di musica, mixare brani e assistere a video che vedono le cinque prorompenti ragazzotte inglesi cimentarsi nei loro numeri preferiti (ehm...). Comunque sia, Spice World è previsto per fine giugno/primi di luglio e potrebbe scapparci la recensione sul prossimo numero! Un solo appunto: ma come faranno ora che Geri se n'è andata dal "gruppo"?
Finalmente in arrivo anche la conversione PAL di Ghost In The Shell, sparatutto ispirato all'omonimo OAV giapponese che noi abbiamo già recensito millenni fa ma in versione americana. A luglio.
I fan di Bomberman saranno contenti di sapere il discreto Bomberman World farà la sua apparizione ad agosto.
Per gli amanti della serie televisiva, la Sony ha annunciato che a settembre il popolo Playstation europeo potrà mettere le mani su X-Files, un'avven-

SPYRO THE DRAGON

PLAYSTATION

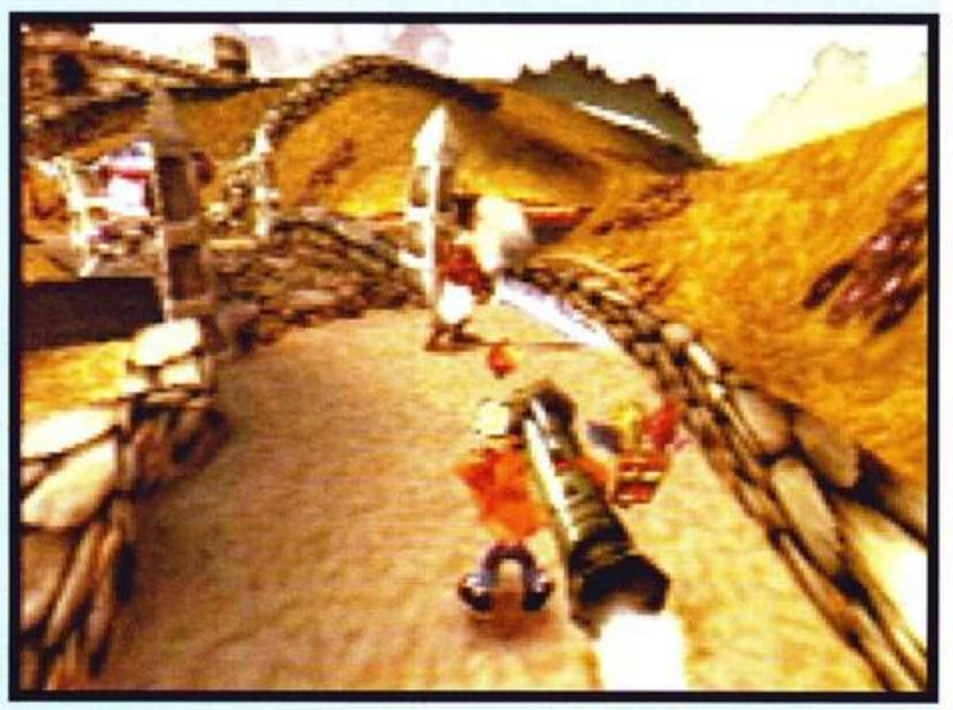
Non c'è niente da fare... Arrivato a questo punto e con ancora tutto il materiale di Electronic Arts e Psygnosis da spulciare posso comunque tranquillamente affermare che il trend di questo E3 atlantino è stato sicuramente quello dei platform tridimensionali. Effettivamente c'è sempre un genere trainante e se negli anni passati è toccato a Quake e i suoi cloni, questa volta si sono sprecate le fotocopie di Super Mario 64 e Croc. Spyro The Dragon, nuovo titolo prodotto dalla mente dietro Crash Bandicoot (coadiuvato dai programmatori della Insomniac e dagli Universal Interactive Studios), sembra davvero interessante.



CRASH BANDICOOT 3

PLAYSTATION

Crash Bandicoot è uno di quei titoli senza mezze misure: o lo si ama o lo si odia con tutte le proprie forze. Evidentemente gli appartenenti a questa categoria sono decisamente pochi, in quanto pare che i primi due episodi prodotti dai Cave-Dog siano stati tra i più venduti della (breve) storia Playstation. A fine, giusto in concomitanza con il Natale, la Sony butterà fuori il terzo capitolo di uno dei platform più innovativi di tutti i tempi (dopo Crash Bandicoot, sono stati tutti bravi a copiare l'idea...). Se i Cave-Dog Studios lavoreranno come già hanno fatto in passato, ci troviamo davanti a un potenziale campione d'incassi, anche perché la Sony farà di tutto per promuoverlo in grande stile...



PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

PROSSIMA APERTURA
VERONA Via G. Della Casa 10

Game Boy
NINTENDO 64
SATURN

PLAYSTATION

PLAYSTATION	279.000
PLAYSTATION Dual Shock	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

BORSA + MEMORY,CONTROLLER	84.900
CAVO LINK MAX PLAY	19.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
EXTENSION CABLE	19.900
MULTITAP PLAYSTATION	82.900

JOYSTICK

FLIGHSTICK	69.900
JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
MAX BIOGRIP	39.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	59.900
ASCII ARCADE STICK	79.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	34.900
CHAMELEON BLACK ICE	43.900
CHAMELEON COMMANDO	43.900
CHAMELEON ELECTRIC	43.900
CHAMELEON METALLIC	43.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ARAGORN	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	39.900
CONTROLLER PSX	39.900
CONTROLLER SONY BIANCO NERO	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
PLAYSTICK	19.900
PREMIER PAD TRASPARENTE	39.900
PRO PAD	24.900
SABOTAGE	19.900
SOFT TOUCH	39.900
STATION MASTER PAD	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900

PISTOLE

LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD	39.900
MEMORY CARD 12 Mb	74.900
MEMORY CARD 32 Mb	99.900
MEMORY CARD NYKO	29.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Black	39.900

I prezzi possono variare.

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

VIDEOGIOCHI

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Platinum	49.900
AGENT ARMSTRONG	94.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALL STAR SOCCER '97	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ARK OF TIME	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
AUTO DESTRUCT	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATTLESPORT	74.900
BEAST WARS	99.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	99.900
BRAHMA FORCE	99.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUBBLE BOBBLE	89.900
BUBSY 3D	79.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BURNING ROAD	49.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CARNAGE HEART	69.900
CART WORLD SERIES Americano	99.900
CASPER	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLONY WARS	94.900
COMMAND & CONQUER	84.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
CONTROLLER + LEGACY OF KAYN	99.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	104.900
DESCENT 2	69.900
DESTRUCTION DERBY 2 Platinum	49.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	69.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Americano	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FINAL FANTASY VII Americano	69.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
FORSAKEN	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	109.900
GEX 3D	89.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	99.900
HARD BOILED	59.900
HARDCORE 4x4	49.900
HERC'S ADVENTURE	79.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KURUSHI	79.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
LUCKY LUKE	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MAXIMUM FORCE	79.900
MDK	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	69.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 98	99.900
NBA LIVE 98	89.900
NBA PRO 98	104.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PAX CORPUS	89.900
PEAK PERFORMANCE	79.900
PENNY RACERS 2 Giap	79.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PITFALL 3D	104.900
PO'ED	59.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
POWERPLAY HOCKEY 98	79.900
RAPID RACER	79.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RELOADED	79.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIDGE RACER REVOLUTION Platinum	49.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOW RACER	109.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SOVIET STRIKE Platinum	59.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPIDER	49.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	79.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	99.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3 Giap	169.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
TEST DRIVE 4	94.900
THE LAST REPORT	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Italiano	99.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
V-RALLY	89.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VIRTUAL POOL	59.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WING OVER	104.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
Z	79.900

I prezzi comprendono IVA.

www.pergioco.com

PERGIOCO

VENDITA TUTTA ITALIA: TELEFONICA PER 02/29524256

COOL BOARDERS 3

PLAYSTATION

Lo snowboard digitale ha avuto un successo oltre ogni più rosea previsione tant'è che Cool Boarders ha avuto un seguito quasi immediato. A dicembre arriverà il terzo episodio che, a sentire la Sony, sorpasserà i precedenti capitoli forte dell'engine nuovo di zecca.

I percorsi, sempre più estremi, saranno la bellezza di 36, numero che annichilisce ogni qualsiasi concorrente esistente e le discipline presenti sono il giusto completamento dell'opera. Ci saranno sei tipi di gare differenti: Downhill, Boarder Cross, Slalom, Half Pipe, Big Air e Slope Style.

Il tutto sarà condito venti corridori, dieci tavole autentiche e sponsorizzazioni dalla Burton, Quick Silver e Swatch.

Cool Boarders 3 prevede anche un sacco di opzioni multiplayer, da 2 a 8 usando il MultiTap, con Split Screen o collegamento via cavo.

tura interattiva basata sulle avventure di Mulder e Scully. Sviluppato con l'aiuto di Chris Carter, l'autore della serie, X-Files godrà di una sceneggiatura originale scritta appositamente per il gioco e che non verrà mai presentata in televisione: grazie alla tecnologia Virtual Cinema, sviluppata dagli Hyperbole Studios per la Fox Interactive (co-produttrice del gioco), il giocatore potrà interagire completamente con gli ambienti e i personaggi che lo circondano, nel tentativo di riuscire a raccogliere gli indizi necessari per potere risolvere il caso.

Sempre ad agosto arriverà un prodotto decisamente atipico, che a ben vedere che non è nemmeno un gioco vero e proprio. Uscito in Giappone lo scorso anno con il nome di Fluid (ma nella versione PAL si chiamerà Sub), questo gioco si è conquistato il premio come miglior colonna sonora, colonna sonora che effettivamente gioca un ruolo fondamentale. Il creatore del gioco, Zentaro Watanabe, dice: "Fluid è un gioco senza una storia o una fine, può essere giocato all'infinito, senza una fine e senza un obiettivo primario". In questo mondo surreale, il giocatore deve guidare un delfino nel blu mare dell'infinito (che poeta) e raccogliere dei pattern sonori per remixare musica di vario genere, dall'Acid Jazz alla Drum And Bass, dalla Ambient alla Techno. Insomma, Fluid è un titolo che potrà piacere solamente agli esauriti come me e il grande MA: tutto quello che serve al nullafacente, musica e luci a manetta. Tutto può essere salvato su Memory Card e i giochi di luce possono essere registrati su videocassetta e poi sparati alle feste, con gli amici che intanto vomitano in bagno.

Ad agosto potremo finalmente trastullarci con Point Blank, lo shoot 'em up della Namco che ha riscosso parecchi consensi anche in sala giochi [recensito sul numero scorso in versione PAL, se non sbaglio – ci è arrivata un po' prima... NdAlex].

Appartenente alla categoria dei platform tridimensionali con elementi di shoot 'em up, e sempre ad agosto, è in arrivo Blasto: a me sinceramente non era parso nulla di particolare, ma comunque ne riparleremo in maniera più esaustiva in sede di recensione. Rinviato a ottobre un titolo che sinceramente mi era molto piaciuto quando avevo avuto occasione di visionarlo qualche mese fa (e che Duspa aveva sezionato in fase di preview), Medievil, sviluppato dagli studi interni della Sony di Cambridge. La cosa che più impressiona di Medievil è la fluidità della grafica, ultra dettagliata e coloratissima. Ma anche i filmati e le animazioni dei personaggi (in puro stile cartone animato), rendono davvero bene e conferiscono a Medievil quello che alla stragrande maggioranza degli arcade adventure odierni manca...

E finalmente a ottobre gli europei potranno mettere le mani sulla versione PAL dell'ottimo Zero Divide 2.

Di Wild Arms, uno degli RPG che attendo con ansia da tempo, ne riparleremo in sede di recensione sul prossimo numero. Una annotazione: Wild Arms è il primo RPG sviluppato autonomamente dalla Sony per il suo sistema e io, che l'ho giocato, vi posso garantire che è pure molto bellino...

Chiudiamo in bellezza segnalando la data ufficiale del rilascio di Tekken 3 in versione PAL: settembre. Speriamo solamente che non si perderà velocità come avvenuto con la conversione del secondo capitolo [ad Atlanta giuravano di no... NdAlex].

E ora veniamo ai dettagli dei titoli che vedremo a fine anno, due dei quali sono dei graditi ritorni.

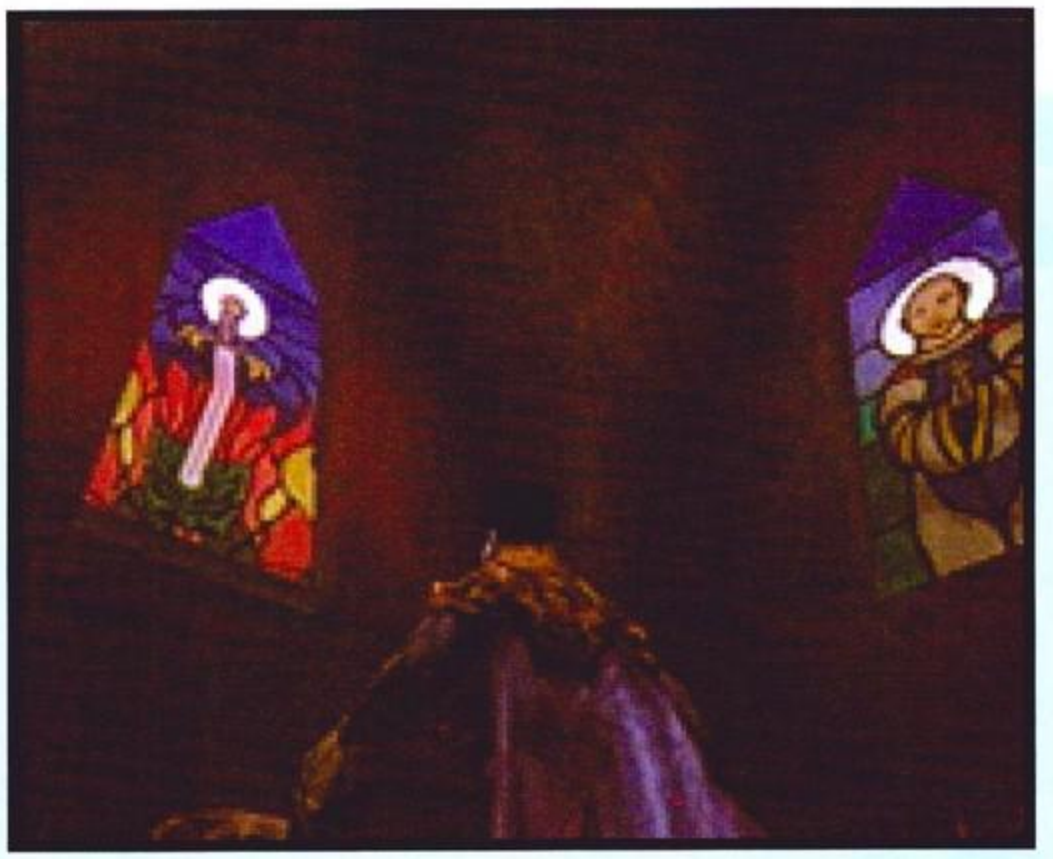
CRYSTAL DYNAMICS

Un'etichetta che sicuramente ha fatto passi da gigante negli ultimi tempi è senza ombra di dubbio la Crystal Dynamics e la lineup di prodotti presentati all'E3 potrebbe tranquillamente fare invidia a tutte le etichette più blasonate. Diamo un'occhiata a tutti i titoli presentati in quel di Atlanta, alcuni assolute novità mentre di altri ne abbiamo già sentito parlare.

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

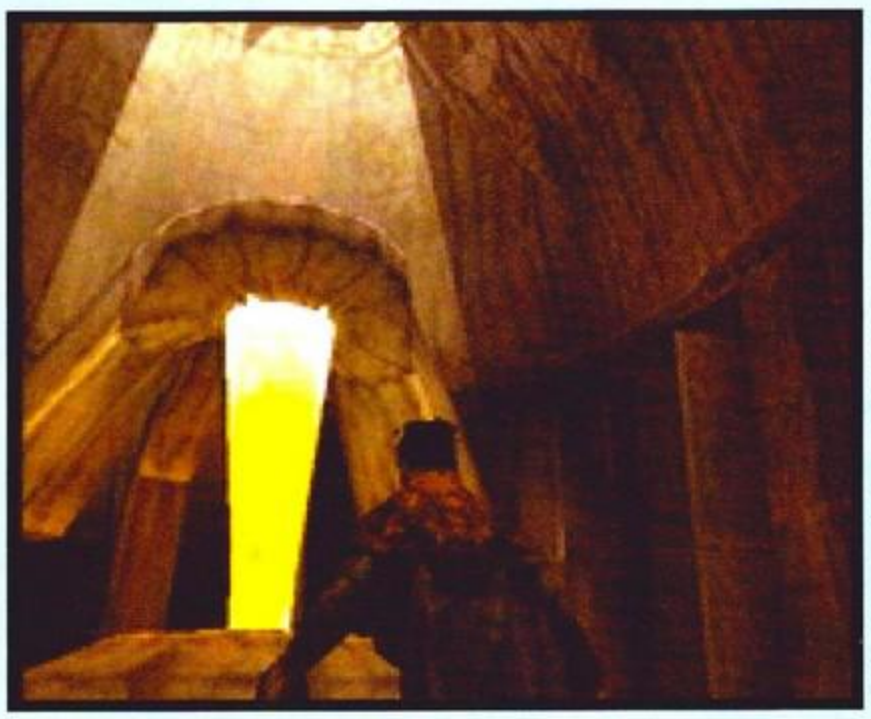
PLAYSTATION

Legacy Of Kain, aldilà dei limiti tecnici e di un'impostazione poco chiara a cavallo tra un RPG e un arcade adventure, è stato un titolo decisamente piacevole, se non altro per la trama davvero ricca di colpi di scena e avvincente al punto giusto da tenere il giocatore incollato allo schermo per diverse ore (anche la difficoltà non era male e ve lo dice uno che se l'è giocato tutto dall'inizio alla fine per ben due volte...).



Sull'onda del controverso successo ottenuto dal titolo in questione, la Crystal Dynamics è pronta a sferrare nuovamente l'attacco apportando delle sensibili modifiche alla struttura originale del gioco.

Dalla visuale a volo di uccello del primo episodio si è passati a una ben più intrigante prima persona che non potrà non fare piacere agli amanti di Tomb Raider e compagnia bella. La grafica, per quello che siamo riusciti a intravedere dagli screenshot, sembra davvero esaltante e ben si adatta alla nuova veste di gioco che a quanto pare non si limiterà a essere una semplice ricerca, ma una vera e propria avventura. Inoltre, il personaggio principale non sarà più il Kain che abbiamo conosciuto nel primo episodio, oramai devoto al male e alla conquista del reame di Nosgoth, bensì il giocatore dovrà vestire i panni di Raziel, un servo rinnegato dallo stesso Kain. Per sopravvivere Raziel non si deve cibare del sangue umano, bensì delle anime dei vampiri che oramai pullulano nel reame: insomma, il seguito è solo un pretesto per presentare con un buon biglietto da visita alla popolazione ludica, un titolo completamente rinnovato (tant'è che credo che gli sviluppatori non siano nemmeno più i Silicon Knights...). Comunque vadano le cose, Soul Reaver non si vedrà prima di questo ottobre e solo per Playstation.



AKUJI THE HEARTLESS

PLAYSTATION

Sulla falsariga di Soul Reaver, seguirà un mese più tardi (perciò novembre) Akuji The Heartless. L'ambientazione è sempre oscura e malvagia ma l'elemento trainante questa volta non è il vampirismo (tra l'altro

smitizzato abbondantemente), bensì il voodoo.
Il personaggio principale, tale Akuji per l'appunto, ha il dono di trasformarsi in un giaguaro, in un forma dell'elemento fulmine o nello spirito della vendetta (eh già, poi

manca solo che si trasforma in un golem di pietra...).
A me sinceramente sembra uguale a Soul Reaver ma spero di sbagliarmi...

GEX 64

NINTENDO 64

Una delle novità riguardanti la Crystal Dynamics è stata quella di essere divenuta ufficialmente sviluppatore per la Nintendo e di conseguenza per la sua console a 64 Bit. Evidentemente la

politica adottata dalla casa giapponese era sbagliata: la diffidenza nel subappaltare a terzi licenze per sviluppi di giochi non è stata proprio azzeccata, quindi molte cose stanno cambiando nell'organigramma aziendale della Nintendo e scommetto che nei prossimi mesi ci divertiremo...

Tornando alla Crystal Dynamics, Atlanta è stata teatro della presentazione di Gex 64, conversione dell'ottimo titolo per Playstation, graficamente una delle cose migliori che mi sia capitata di vedere di recente. Ma oltre all'aspetto grafico, Gex è riuscito a emergere dalla miriadi di cloni di Super Mario 64, grazie a colpi di genio e tocchi di classe a non finire.
Sinceramente non vedo l'ora di potere mettere le mani su questo gioco e le prime immagini esal-

tano ancora di più la genialità di questo titolo. Fissate come data di pubblicazione la fine dell'estate...

THE UNHOLY WAR

PLAYSTATION

Chiudiamo la rassegna dedicata alla Crystal Dynamics con The Unholy War, l'ennesima variazione sul tema degli strategici in tempo reale. In The Unholy War, il giocatore dovrà prendere il controllo di una delle due fazioni che si spartiscono il pianeta Xsarra. A differenza di altri titoli sul mercato però, The Unholy War si distingue per alcune peculiarità mica da ridere (anche se carpirlo dalla press release in mio possesso è stata quasi un'impresa in quanto era tutto fuorché chiara...): la preparazione delle battaglie è strutturata a turni e solo al momento dello scontro vero e proprio tra le unità il gioco cambia schema e passa alla sequenza arcade tridimensionale.
Insomma, bisogna vedere come queste due cose riusciranno a convivere, ma ci troviamo di sicuro di fronte a un titolo interessante. Ad agosto!

APERTI TUTTO AGOSTO DALLE 15.00 ALLE 20.00

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA

IL MEGLIO AI PREZZI PIU'BASSI

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

0331-701517 02-9606575

VENDITA GIOCHI USATI PER CORRISPONDENZA

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO, NOLEGGIO

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

consul TECNOGRAF-varese

NOVITA'

- Resident Evil 2 115.000
- Gran turismo 95.000
- Total NBA 79.000
- Gex 3D 99.000
- Need for Speed 3 99.000
- Death trip Dungeon 95.000
- Lucky Luke 95.000
- World Cup 98 99.000
- Bomba 98 89.000
- Forsaken 99.000
- Tekken 3 importazione
- Parasite Eve importazione

CLASSICI

- Actua Soccer 2 "ita" 89.000
- Adidas Power Soccer 2 79.000
- Area 51 95.000
- Ace Combat 2 95.000
- Broken Sword 2 "ita" 95.000
- Brahama Force 89.000
- Bust a move 3DX 89.000
- Cool Boarders 2 95.000
- Crash Bandicoot 2 95.000
- Discworld 2 "ita" 89.000
- Indy Car Racing 75.000
- MDK 79.000
- Nagano Winter Olimpics 89.000
- Nuclear Strike 79.000

CLASSICI

- Pitfall 3D 99.000
- Pandemonium 2 89.000
- Resident Evil DC 69.000
- Rascal 79.000
- Spain 79.000
- Street Fighter ExPlus 79.000
- Test Drive 4 79.000
- Tomb Rider 2 "ita" 99.000
- VMX Racing Motocross 79.000
- X-Men 89.000

ECONOMY

- Tekken 2 49.000
- Tomb Raider 49.000
- Pandemonium 49.000
- Crash Bandicot 49.000
- Wipeout 2097 49.000
- Soul Blade 49.000
- Syndacate Wars 49.000
- Int.S.Soccer Pro 49.000
- Porshe Challenge 49.000

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

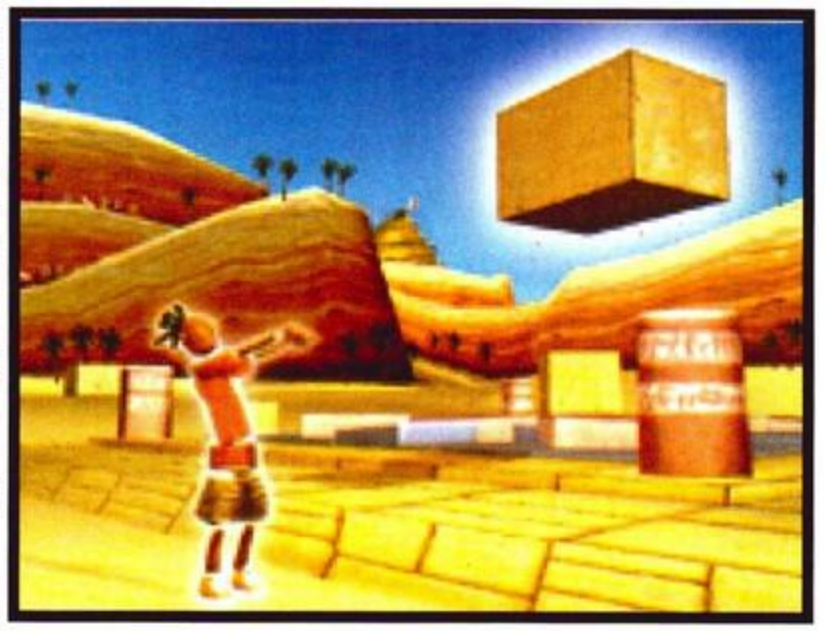
GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 02-9606575

UBISOFT

Spaventosa, la lineup di titoli firmati UbiSoft è qualche cosa di veramente incredibile...
Partiamo con Chaos (titolo ancora provvisorio), che uscirà solo per Playstation a fine anno. Sviluppato dagli Argonaut Software (ma quanti giochi producono contemporaneamente?), Chaos vi metterà in condizione di scegliere quale fazione guidare per conquistare un pianeta ancora una volta devastato da guerre intestine durate secoli. Non ho bene capito di che gioco si tratti e le foto in mio possesso (più che altro artwork per la lavorazione della storia), non aiutano di certo. Ne riparleremo sicuramente più avanti.

Sempre dagli Argonaut sta per arrivare anche Buck Bumble, uno spara e fuggi tridimensionale con elementi di platform game davvero strambo. Il protagonista è infatti un'ape che va in giro armata di una pistola laser o qualcosa del genere. Anche di Buck Bumble, solo per Nintendo 64, parleremo in un futuro prossimo più approfonditamente, anche se la sua uscita è abbastanza imminente: settembre, ma ci sarà da crederci?
Arriverà nei negozi a dicembre invece, DJump, titolo ancora provvisorio e che forse non vedremo mai su console: pare infatti che la versione PC sarà terminata per ottobre in modo da essere nei negozi a Natale, mentre quella per Nintendo 64 è ancora in fase di approvazione (prima di permettere a un team di sviluppatori esterni di procedere a realizzare qualche cosa sulle proprie console, le case produttrici valutano le potenzialità del prodotto e poi danno il consenso per il lancio: per questo motivo alcuni titoli non si sono ancora visti e forse non si vedranno mai, come nel caso del diafano Robotech Crystal Dreams, evidentemente bocciato in corsa dalla Nintendo...). Beccatevi comunque la foto di quello che potrebbe essere un'interessante titolo.



Una cosa che non c'entra nulla ma che mi premeva mostrarvi per farvi capire quanto siano organizzati alla UbiSoft: nel CD contenente le immagini e le press-release presentate ad Atlanta, era presente anche questa fotografia che riportava le date di uscita per i titoli sul mercato giapponese... Simpatico, eh?
Una valanga di titoli arriveranno a inondare Playstation e Nintendo 64 da qui a fine anno e siccome sono tutti più che meritevoli, ho pensato di dedicare loro dei box personalizzati. Tenetevi forte che si parte...

RAYMAN 2

PLAYSTATION, NINTENDO 64

Mi sembrava più che giusto cominciare questa rassegna dedicando un approfondimento al seguito di uno dei platform più divertenti che mi sia mai capitato di giocare su qualsiasi sistema (con buona pace dei sostenitori di Pandemonium e compagnia bella, escluso ovviamente il mitico Sonic!). Mi sto palesemente riferendo a Rayman e dopo la pubblicazione di Rayman Gold (livelli aggiuntivi ed editor incorporato... sinceramente non mi ricordo se sia uscito pure su Playstation, ma sono sicuro che sia apparso su PC), finalmente alla UbiSoft si sono decisi a regalarci il suo seguito. A due anni di distanza quindi, Rayman 2 è previsto per la fine di quest'anno, potremo finalmente tornare a maneggiare lo strano personaggio protagonista della stramba avventura. Beh, sono convinto che a questo punto avrete già dato un'occhiata alle foto e non starete più leggendo il testo: Rayman 2 è semplicemente sensazionale! Il paragone con Super Mario 64 è oramai immancabile per ogni platform tridimensionale in uscita, ma mi sembra che Rayman 2 sia davvero carismatico oltre ogni limite... Chiaramente le foto che vedete pubblicate non sono quelle della versione Playstation (che già viene spremuta oltre ogni limite) visto che la grafica è in alta risoluzione, bensì quelle della versione per Nintendone. Ovviamente anche la versione per la console Sony non si discosterà più di tanto da questa, ma quello che conta alla fine è il gioco in se stesso: non più un semplice platform dove la manualità e il riflesso erano le cose che più contavano, ma anche degli elementi esplorativi tipici dei giochi di questa ultima generazione (per fare esempi recenti basta prendere Croc e Gex). A tutto questo va aggiunto il mastodontico lavoro per la realizzazione del personaggio principale, praticamente reso vivo e reale dal numero di azioni che può compiere: "cammina, corre, si arrampica, nuota, fa le capriole sott'acqua, scivola sul ghiaccio, gira su se stesso, scala le pareti rocciose, si dondola da un rampicante all'altro, resta aggrappato a rocce a strapiombo, porta, spinge e tira gli oggetti e... usa i suoi capelli per volare come un elicottero! Inoltre, molti di questi movimenti possono essere fatti simultaneamente...".

Mica male, eh? Per quanto riguarda la longevità, si può stare più che tranquilli visto che le dieci mappe garantiscono circa quaranta ore di gioco (alla faccia di chi si lamentava di Final Fantasy VII!). Insomma, un capolavoro che attende solamente il prossimo Natale per poterci strabiliare tutti.

S. C. A. R. S.

PLAYSTATION,

NINTENDO 64

Scars potrebbe significare essenzialmente due cose: 1) cicatrici; 2) super cars, super macchine... Beh, la seconda definizione è quella che si avvicina maggiormente, anche se non è del tutto esatta... SCARS è infatti acronimo di Super Computer Animal Racing Simulation, l'ennesimo gioco di guida per Nintendo 64 e Playstation. La trama non è proprio delle più brillanti, anzi mi ha fatto quasi sorridere: nel 3000 Dopo Cristo, il mondo è dominato da nove super computer che sono diventati praticamente autonomi e hanno sviluppato anche delle emozioni, tra le quali spicca anche la noia (!!!). Cosa fa uno quando si annoia? Cerca di divertirsi. E cosa fanno questi nove super computer? Creano delle super macchine e dei pericolosissimi circuiti sui quali gareggiare. Così per divertimento. Se la trama fa effettivamente ghignare, lo stesso non si può dire per le foto, che sono davvero accattivanti. Sia su Playstation che su Nintendo 64, la qualità della grafica è decisamente buona e ricorda moltissimo il controversissimo POD uscito oramai una annetto fa per PC. Per quanto riguarda la giocabilità ci riserviamo di parlarne al momento della recensione, che potrebbe addirittura giungere sul prossimo numero in quanto SCARS è previsto per settembre su entrambi i sistemi [un piccolo intervento a questo proposito per sottolineare la buona impressione che mi ha fatto la giocabilità di questo titolo, provata in un momento di pausa durante le corse in fiera... NdAlex].

ALL STAR TENNIS '99

PLAYSTATION, NINTENDO 64

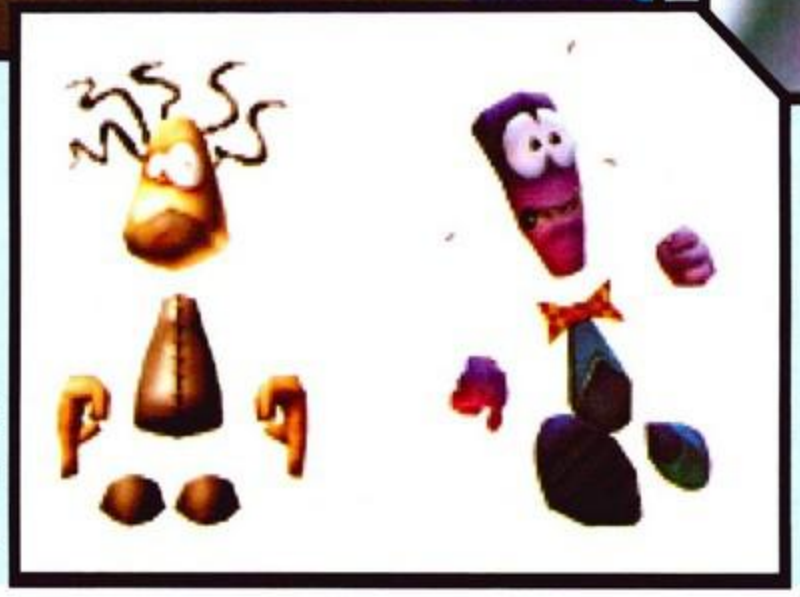
Per tutti gli amanti del tennis, è in arrivo per Nintendo 64 e Playstation All Star Tennis '99, una simulazione tennistica che non faticherà a imporsi, se non altro per la presenza di otto tennisti iscritti all'ATP del calibro di Kuerten (un grande, nel doppio al Roland Garros ha scagliato la racchetta all'arbitro!), della Martinez, della Novotna (che bella topolona), Bjorkman, Krajicek, Philippoussis, Chang e la Coetzer.
La cosa interessante è che ciascun tennista è stato ricostruito fedelmente, nel look e nello stile di gioco, in modo tale da rendere ancora più realistica la simulazione. Peccato solo che non ci siano i campi originali del tour ATP, ma delle invenzioni nate dalla mente bacata dei programmatori (come si fa a giocare a tennis su un'isola tropicale?). Purtroppo non è ancora chiaro quando questo titolo vedrà la luce...

TONIC TROUBLE

NINTENDO 64

Di Tonic Trouble abbiamo parlato più e più volte all'interno dell'Anteprimania News, ed è sicuramente uno dei maggior titoli di punta della UbiSoft, almeno fino alla uscita di

Rayman 2. In effetti di Tonic Trouble si parla davvero da un sacco di tempo, ma solo adesso è finalmente stata ufficializzata la sua uscita: questo settembre. Come tipo di gioco, Tonic Trouble ricorda, guarda un po' che caso, Mario e i suoi clonazzi, ma alla UbiSoft non hanno timore nell'affermare che il titolo sarà con molta probabilità il più "profondo" (nel senso che conterrà moltissimi elementi di avventura, finora solamente abbozzati anche da titoloni come Goemon 64 o Mystical Ninja che dir si voglia, che proprio sulle nostre pagine ha ricevuto un trattamento forse troppo duro...). Comunque vadano le cose, attendetevi una recensione sul prossimo numero o al massimo quello dopo. E con la UbiSoft abbiamo chiuso...



OCEAN/INFOGRAMES

Oramai il sodalizio tra la gloriosa etichetta che ha scritto pagine indelebili nel passato dei sistemi a 8 e 16 Bit, è indissolubilmente legata alla ambiziosa etichetta francese che, dopo anni e anni di timore riverenziale nei confronti delle cosiddette "Major", ha finalmente intrapreso un cammino ben definito e decisamente ricco di soddisfazioni... Inutile dire che se già per etichette meno blasonate i titoli in procinto di essere pubblicati erano una vagonata, vi lascio immaginare la mole di materiale che possono proporre addirittura due software house in combutta!

Come al solito diamo un'occhiata veloce ai titoli meno "importanti" o comunque che sono ancora talmente in alto mare che non è addirittura possibile ricavare un box dedicato o ancora l'assoluta mancanza di materiale fotografico da mostrare.

Cominciamo con quella che, con il passare del tempo, è divenuta una vera e propria collana, ovvero la serie Looney Tunes, i cartoni animati della Warner Bros. Sfruttando questa licenza, sono stati messi in cantiere la bellezza di cinque titoli, tre per Nintendo 64 (Space Race, Tasmanian Express e Duck Dodgers In The 3rd _ Dementia), uno per Playstation (Bugs Bunny: Lost In Time) e un per Gameboy (Tweety And Sylvester: "I Taw a Putty Cat"). Tutti i titoli sono ancora provvisori, non si sa quando usciranno e neppure che aspetto abbiano. Contenti?

Passiamo a qualcosa di più serio, ovvero l'imminente conversione del fortunatissimo V-Rally anche per Nintendo 64 e Gameboy. Purtroppo l'unica foto in mio possesso è per la versione portatile e anche nello squallore del monocromatico rende benino: il gioco si chiamerà V-Rally Championship Edition per Gameboy, mentre su N64 diventerà V-Rally '98 Arcade Championship Edition. Speriamo solamente che venga svolto un buon lavoro in fase di conversione per Nintendo 64 e che questa console, pullulante di giochi di guida, si fregi di un titolo degno di questo nome. Una chicca per gli amanti della velocità: la versione a 64 Bit godrà di macchine esclusive come la Citroën Xsara Kit Car , Hyundai Coupe Kit Car e la Volkswagen Golf IV Kit-Car. Rimaniamo sempre in ambito motoristico e sempre su Nintendo 64, ma questa volta parliamo di GT64 Championship Edition che, al momento in cui starete leggendo queste righe, dovrebbe già essere sugli scaffali (wow, il primo titolo del quale dicono la data di uscita!). Tra le caratteristiche interessanti di questo GT 64, abbiamo la possibilità di scegliere tra 12 team ufficiali del campionato Gran Turismo, assettare la vettura a proprio piacimento, cincischiare con cinque inquadrature di gioco e quattordici per i replay.

In arrivo per Playstation un nuovo gioco di calcio che sembra promettere molto bene: si tratta di Canal + Football 99, realizzato dalla Infogrames appunto in collaborazione con Canal +, una rete televisiva francese (il cui proprietario è anche presidente della squadra di calcio dove milita Simone, il Paris Saint Germain).

Ci sarebbe anche da parlare di Rushdown (Playstation), Jest, Wetrix e Space Circus (Nintendo 64), ma non si hanno informazioni utili, oltre a quelle che vi abbiamo propinato in passato proprio su queste pagine...

VIPER

PLAYSTATION

La presentazione di accompagnamento di Viper iniziava così: "Questa press-release è irrilevante: non esistono parole, nessuna prosa elegante, niente che possa sul serio catturare l'esperienza che si vive con Viper".

Come biglietto da visita mi sembra più che altisonante, non credete? Insomma per scrivere qualcosa del genere è necessario essere sicuri al cento per cento che il proprio gioco sia uno schianto, che sia effettivamente splendido e dalle foto minuscole in nostro possesso, si possono solamente intuire le potenzialità di questo titolo...

Si tratta comunque, alla fine della fiera, di un semplice shoot 'em up tridimensionale, bello e divertente finché si vuole, ma sempre uno shoot 'em up. E dopo avere visto Ehinander, alla Infogrames dovranno fare un gran lavoro per convincermi a giocare il loro Viper. La data di uscita non è ancora nota...

MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

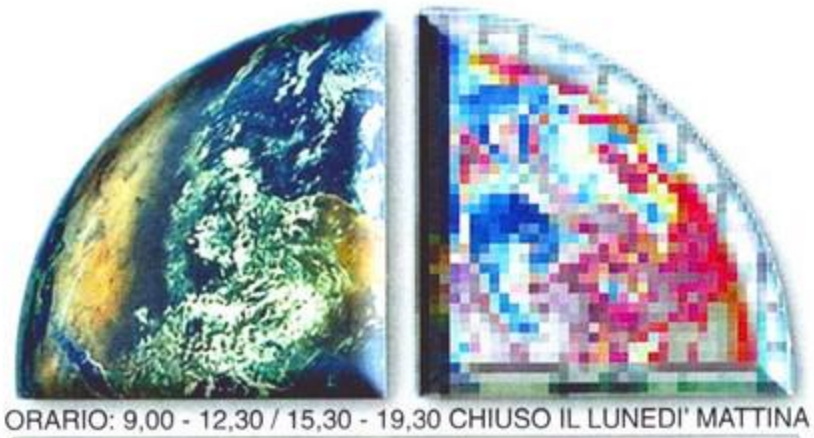
Sinceramente sto perdendo ogni speranza di vedere questo titolo: il tempo passa, ogni occasione viene presa al volo per rilanciarlo, ma la Ocean sta tentennando troppo. Insomma, è vero che per fare Heart Of Darkness ci hanno messo cinque anni, ma questo non vuol dire che per ogni gioco che venga annunciato dobbiamo essere costretti a sorbirci interminabili attese... Comunque sia, pare che questa volta Mission: Impossible sia davvero alla fine e che l'attesa di milioni di possessori di Nintendo 64 sarà ripagata al 100%. A prima vista, Mission: Impossible sembra in tutto e per tutto simile a GoldenEye (altro titolone uscito all'inizio di questa stagione videoludica), ma le venti missioni che compongono il gioco saranno molto più articolate e difficili, anche perché l'intelligenza artificiale sarà davvero ai massimi livelli (ma questo lo dicono tutti quando devono vendere il proprio gioco... Cosa vi credete, che uno salti su e dica: "I nemici presenti nel mio gioco sono degli emeriti deficienti?" – Naa....).

Arsenali super sofisticati, venti missioni durissime, possibilità di cambiare in qualsiasi momento la visuale dalla prima alla terza persona, possibilità di interagire con più membri del gruppo durante la stessa missione, una grafica non eccessivamente incredibile, ma funzionale e gradevole. Io non vedo l'ora di giocarci, ma tanto abbiamo aspettato quasi due anni, perciò che differenza fa pazientare fino a fine anno?

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

NINTENDO ULTRA 64

1080 SNOWBOARDING	USA	159000
AEROFIGHTERS ASSAULT	USA	109000
BANJO KAZOOIE	USA	169000
BLAST DOZER	USA	99000
BOMBERMAN 64	PAL	119000
CLAY FIGHTER	PAL	119000
CRUIS'N USA	PAL	119000
CRUIS'N WORLD	USA	169000
DARK RIFT	USA	99000
DIDDY KONG RACING	PAL	119000
DOOM 64	USA	139000
DUAL HEROES	JAP	99000
DUAL HEROES	PAL	149000
DUKE NUKEM 64	USA	139000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	119000
GOEMON 64	PAL	159000
GOEMON 64	USA	159000
GOLDEN EYE 007	PAL	129000
LAMBORGHINI	PAL	119000
LYLAT WARS + JOLT	PAL	159000
MACE	PAL	149000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MASTER GOLF	JAP	149000
MORTAL KOMBAT 4	USA	149000
MULTI RACING CHAMP.	PAL	139000
NAGANO 98	JAP	89000
NBA COURTSIDE 98	USA	159000
NBA PRO 98	PAL	159000
OFF ROAD CHALLENGE	USA	169000
QUAKE 64	PAL	149000
QUEST 64	USA	169000
RAMPAGE WORLD TOUR	USA	139000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	149000
STAR WARS	USA	109000
STAR WARS	PAL	119000
SUPER STAR SOCCER 64	PAL	139000
TETRISPHERE	PAL	139000
TUROK	PAL	129000
W. ELEVEN WORLD CUP 98	JAP	179000
WORLD CUP 98	PAL	149000
YOSHI 64	PAL	109000
ZELDA 64	JAP	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

ACTUA SOCCER 2	PAL	99000
ADIDAS POWER SOCCER	PAL	49000
ADIDAS POWER SOCCER 98	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR COMBAT 2	PAL	89000
AIR RACE	PAL	95000
ALONE IN THE DARK	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	95000
AUTO DESTRUCT	PAL	79000
BATMAN E ROBIN	PAL	99000
BEAST WARS	USA	59000
BLASTO	PAL	89000
BOBBLE BUBBLE	PAL	95000
BOMBA 98	PAL	89000
BOMBERMAN	PAL	89000
BRAVO AIR RACE	USA	59000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BURNING ROAD	PAL	49000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	79000
CAESAR PALACE	PAL	95000
CARDINAL SYN	PAL	95000
CHESSMASTER 3D	PAL	89000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN Mc RAE RALLY	PAL	95000
COMMAND & CONQUER	PAL	59000
COOL BOARDER 2	PAL	89000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CRIME KILLER	PAL	95000
CRITICAL DEPHT	PAL	89000
CROC	PAL	89000
CYBERBOTS	JAP	139000
DARK FORCES	PAL	89000
DEAD OR ALIVE	USA	119000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	99000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DISCWORLD 2	USA	59000
EINHANDER	USA	119000
EVERYBODY'S GOLF	PAL	89000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	PAL	95000
FIFA WORLD CUP 98	PAL	99000
FIGHTING FORCE	PAL	95000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	109000
FORMULA 1	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORSAKEN	PAL	99000
FROGGER	PAL	95000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	95000
GHOST IN THE SHELL	USA	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GTA GRAND THEFT AUTO	PAL	95000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	119000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	139000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
HERCULE	SPA	95000
INDY 500	PAL	99000
INTENAT. SUP.STAR PRO	PAL	49000
INTER. SUPER STAR SOC. DX	PAL	69000
JONAH LOMU RUGBY	PAL	89000
JUDGE DREED	PAL	95000
KICK OFF 98 MANAGER	PAL	95000
KING OF FIGHTER 97	JAP	139000
KLONOA	PAL	89000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LETHAL ENFORCERS	PAL	95000
LITTLE BIG ADVENTURE	PAL	79000
LUCKY LUKE	PAL	99000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	109000
MEN IN BLACK	PAL	95000
MICRO MACHINES V3	PAL	49000
MONOPOLY	PAL	99000
MONSTER TRUCKS	PAL	95000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	59000
NAGANO 98	JAP	79000
NAMCO TENNIS SMASH C.	PAL	95000
NASCAR 98	PAL	89000
NASCAR RACING	USA	49000
NBA FASTBREAK 98	PAL	99000
NBA LIVE 98	PAL	95000
NBA PRO 98	PAL	99000
NEED FOR SPEED 3	PAL	99000
NHL FACE OFF 98	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	129000
ODDWORLD	PAL	99000
OGRE TACTICS	USA	119000
ONE	PAL	95000
OVER BLOOD 2	JAP	139000
OVERBLOOD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	JAP	149000
PGA GOLF 96	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
POINT BLANK	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER SOCCER 2	PAL	89000
POWERBOAT RACING	PAL	95000
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RASCAL	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	PAL	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROCKMAN DASH	JAP	89000
SAGA FRONTIER	USA	109000
SENNA KART DUEL 2	PAL	99000
SKELETON WARRIORS	USA	39000
SNOW BREACK EXTREME	PAL	89000
SNOW BREAK	JAP	79000
SNOW RACER 98	PAL	95000
SOUKAIGI	JAP	139000
SPAWN	PAL	79000
SPICE WORLD	PAL	49000
STREET FIGHTER COLLECT.	PAL	95000
STREET RACER	USA	59000
SUPER PANG COLLECT.	PAL	95000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
TAIL CONCERTO	JAP	129000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	USA	129000
TEST DRIVE 4	USA	59000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THEME HOSPITA	PAL	95000
TIME CRISIS	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR	PAL	99000
TOMB RAIDER	PAL	59000
TOMB RAIDER 2	PAL	99000
TOMMI MAKINEN RALLY	PAL	99000
TOTAL NBA 98	PAL	85000
TREASURE OF THE DEEP	PAL	89000
UEFA SOCCER	PAL	95000
V-RALLY	PAL	95000
VANDAL HEARTS	USA	79000
VIGILANTE 8	USA	119000
VIVA FOOTBALL	PAL	95000
VMX RACING	PAL	95000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARHAMMER	USA	89000
WARHAMMER DARK HOMEN	PAL	95000
WING COMMANDER IV	USA	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	119000
WINNING ELEVEN 97	JAP	59000
W. ELEVEN WORLD CUP 98	JAP	139000
WIPEOUT	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	95000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	PAL	95000
X MEN VS STREET FIGHTER	JAP	129000
Z	PAL	89000
Z GUNDAM	JAP1	39000

PlayStation

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

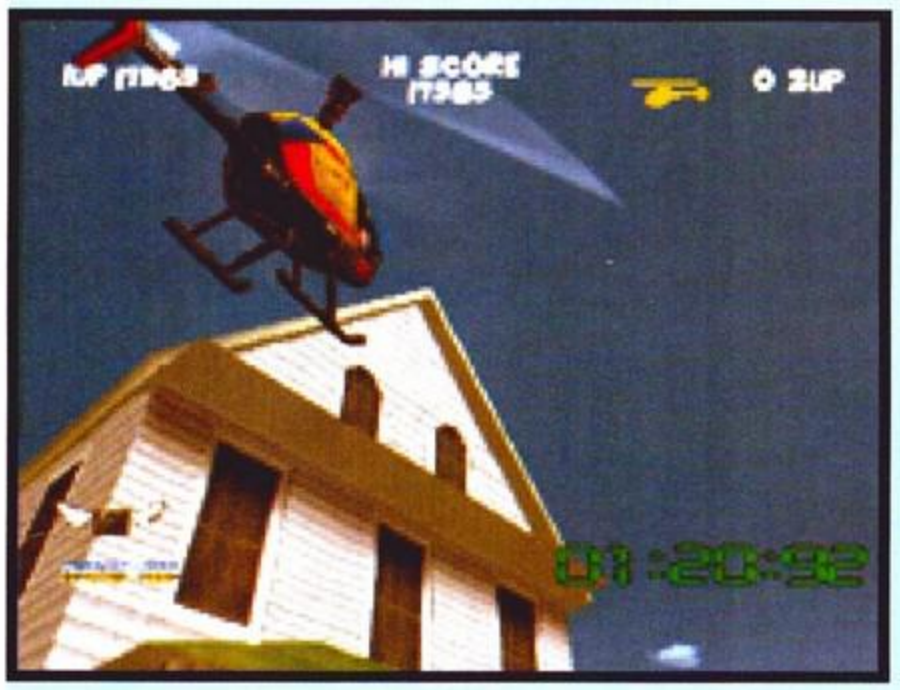
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

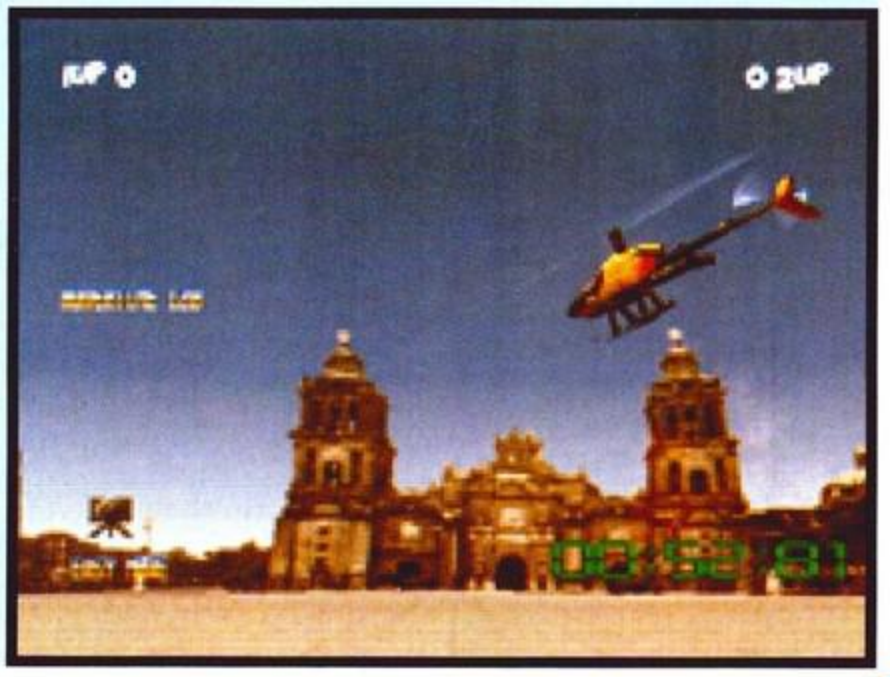
SHINY

RC COPTER

PLAYSTATION

Da bambini, tutti abbiamo sognato almeno una volta di avere un aereo, una barca o un elicottero telecomandato. Il problema però, è che questi modellini costano un occhio della testa, è difficile metterci le mani sopra e alcune volte si imbizzarriscono (due miei amici, questa è vera, si sono comprati una macchina a scoppio telecomandata: pronti via, la fanno partire nello spiazzo di un centro sportivo comunale di Milano e tempo cinque minuti, uno di loro perde il controllo e la spatascia a cento orari contro un muro... Il costo di questi cinque minuti di divertimento? AHAHAHAHAHA, immaginatevelo...). Finalmente, grazie agli sforzi della Shiny e dei Micro Developement Team, i bambinoni di tutto il mondo potranno stare a casa propria, seduti davanti alla loro Playstation con un simpatico pad analogico tra le mani, senza combinare troppi danni e non spendere nemmeno troppi soldi. RC Copter sarà infarcito di un sacco di missioni (certo, non abbattere il nemico o cose del genere, bensì passare attraverso degli ostacoli predefiniti in meno tempo e via dicendo...) e opzioni, tra le quali la possibilità di assettare il proprio elicottero per una maggiore manovrabilità e velocità.
L'uscita di questo strano titolo è prevista per la fine dell'anno.

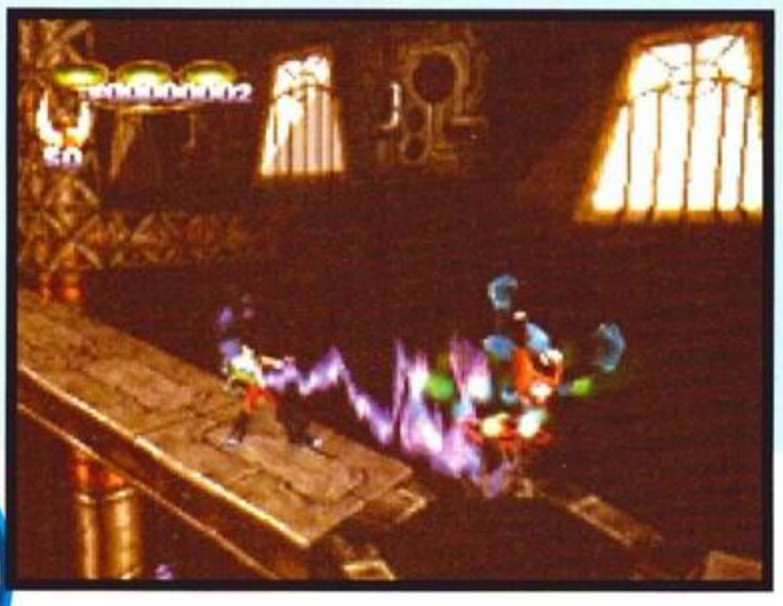




WILD 9

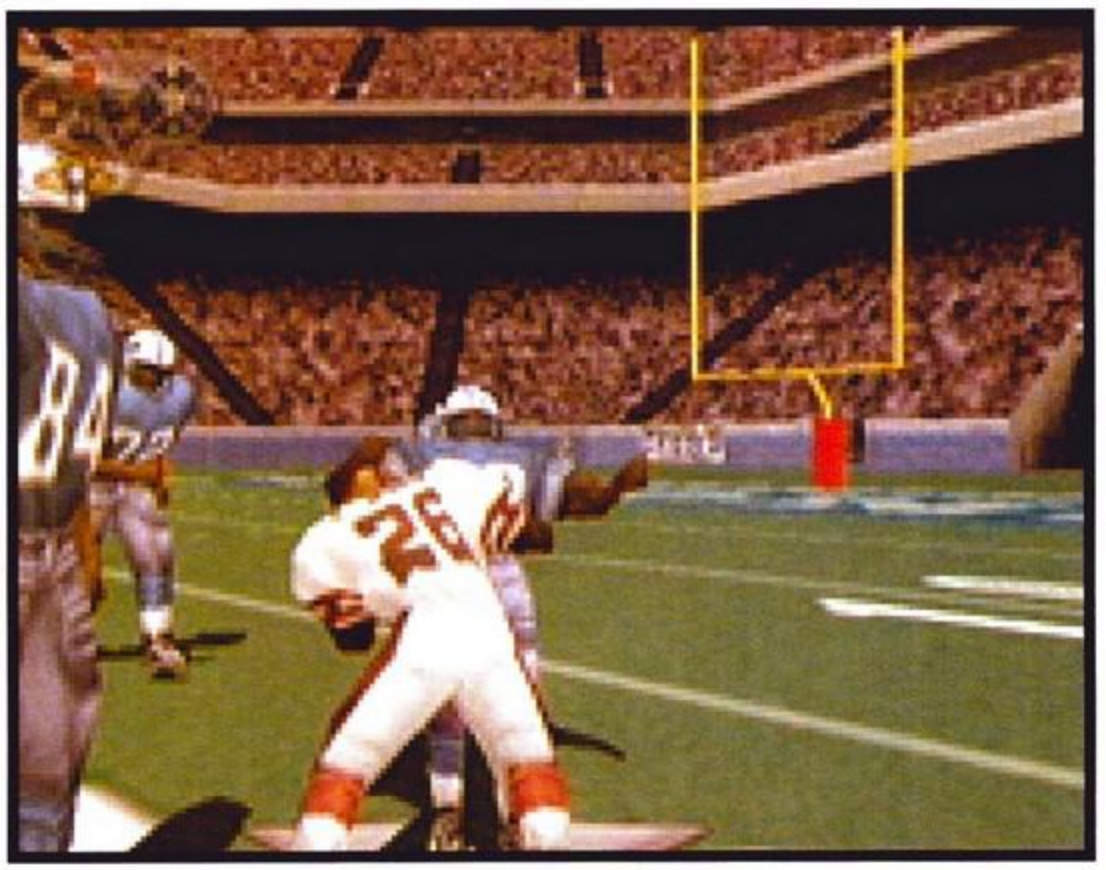
PLAYSTATION

Un altro titolo per cui si erano quasi del tutto perse le speranze d'uscita è questo Wild 9, ultima fatica della Shiny dell'egocentrissimo Dave Perry. Dopo l'uscita di MDK, tutti si aspettavano a breve tempo anche la pubblicazione di questo Wild 9, uno dei platform/arcade/adventure più interessanti in arrivo. Peccato solo che oramai di questo titolo se ne parli di più da un anno [cosa che peraltro accomuna molti dei prodotti visti ad Atlanta. NdAlex] e più di una volta erano circolate delle indiscrezioni sul fatto che non sarebbe mai uscito. Invece, Wild 9 è vivo e vegeto e sicuramente lo vedremo prima dell'inverno. Ho potuto vedere anche un bel filmato in cui veniva sintetizzata tutta la frenesia e la velocità che saranno presenti, in un livello che mi ha ricordato molto il recente One. Nel frattempo, gustatevi le foto, noi ne riparleremo ancora prima di quanto possiate immaginare.



ELECTRONIC ARTS

La Electronic Arts, tra etichette affiliate, amici e parenti è secondo me l casa produttrice che ha presentato più titoli in assoluto, ragion per cui mi è impossibile fare dei box autonomi per ciascun gioco. Partiamo con la carrellata rapida (se siete arrivati fino a qui, dovreste avere capito come funziona oramai) per arrivare nel dettaglio a parlare dei giochi più importanti.



Come ogni anno, ecco arrivare puntuale il tormentone delle serie infinite, delle quali John Madden Football è stato capostipite indiscusso (saranno oramai una decina di anni che si verifica la stessa solfa). Insomma, graficamente ogni anno vengono fatti passi da gigante, ma l'essenza e la sostanza rimangono sempre le stesse, non che il football americano sia poi così difficile da realizzare digitalmente, diciamocelo... Madden '99 uscirà in un non meglio precisato mese di autunno per Nintendo 64 e Playstation.

Dell'ultima infornata di titoli firmati EA Sports, quello che ha sicuramente riscosso il più ampio numero di consensi è senza ombra di dubbio NHL '98. Io personalmente non apprezzo minimamente l'hockey su ghiaccio, in quanto lo ritengo uno sport stupido e fine a se stesso, ma mi rendo conto che la stessa cosa la potrebbero pensare in molti del calcio.

Sempre in ambito di football americano, fa come ogni anno la sua presenza NCAA '99, titolo che in Italia non verrà nemmeno considerato, come tutti i giochi di football americano.

Comunque. Come tutti i titoli della linea EA Sports previsti per la prossima stagione videoludica, anche NHL '99 arriverà a cavallo tra l'autunno e l'inverno.

Il golf è uno sport da ricchi, non c'è niente da fare. Per chi non possedesse i soldi per potere calpestare anche i green più "sgrausi", la Access ci ha regalato Links. Ora la EA

KNOCKOUT KINGS

PLAYSTATION

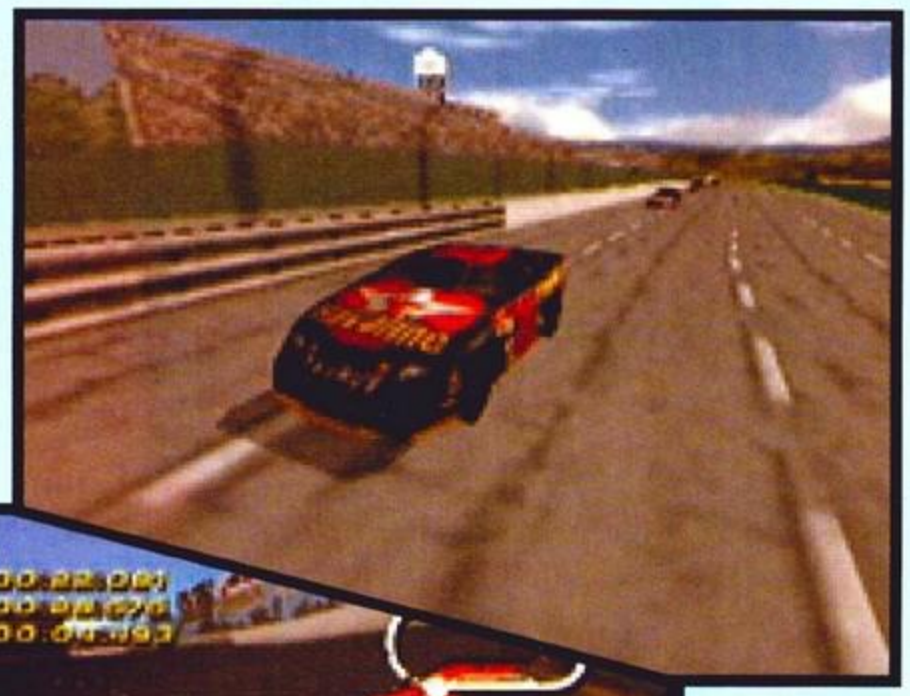
In arrivo dalla fine dell'autunno tutta la linea dei nuovi giochi firmati EA Sports. Una lieta novità riguarda finalmente un titolo nuovo della linea, che si va ad affiancare ai canonici Madden, NBA Live e via dicendo. Sto parlando di Knockout Kings, una simulazione di boxe in cui saranno presenti i grandi campioni del passato: Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya, Leon Spinks, Roberto Duran, Marvin Hagler, Ray Mancini e via discorrendo. Le immagini sembrano proprio di ottima fattura ma mancano completamente del contorno del pubblico e per questo un po' scarne. Il motion capture dei pugili è stato realizzato con la collaborazione di Sugar Ray Leonard, Shane Mosley, e Oscar De La Hoya, che hanno pure contribuito suggerendo modifiche all'engine e al combattimento per rendere l'azione di gioco più realistica possibile. Ogni pugile è caratterizzato perfettamente e anche in queste foto non dovreste fare fatica a riconoscere Cassius Clay oppure Shane Mosley. Un titolo che promette bene, ne riparleremo più avanti.

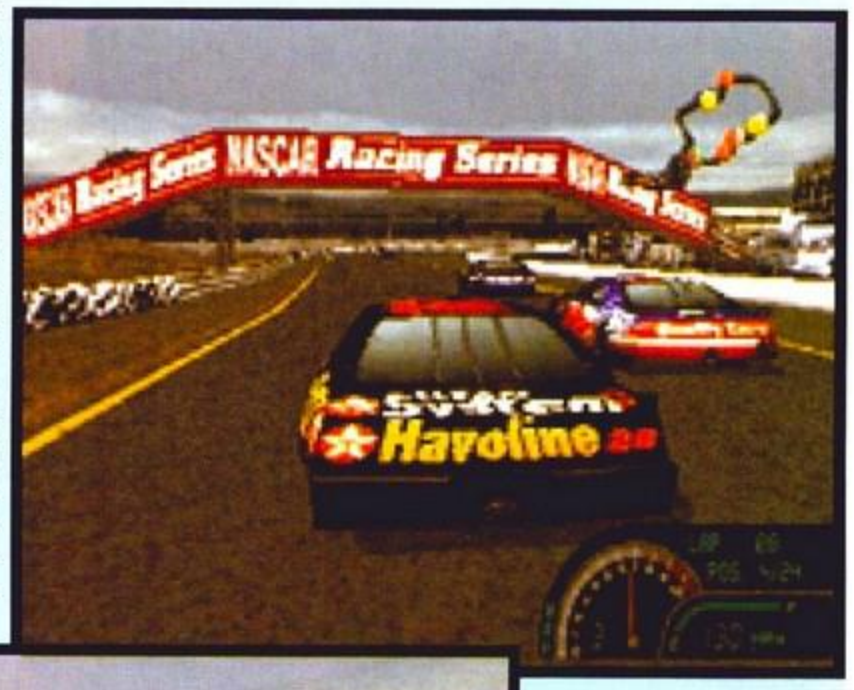
Sports getta il guanto di sfida con questo Tiger Woods '99 (sinceramente non ho mai sentito parlare dei precedenti episodi): graficamente sembra davvero impressionante, ma come tutti i giochi di golf non è l'impatto grafico, quanto la perizia con la quale sono realizzati i particolari e il grado di realismo, dal comportamento della fisica della pallina su diversi terreni alla durezza delle mazze. A fine anno o forse anche dopo, arriverà anche NBA Live '99 , inizialmente solo per Nintendo 64, ma siamo sicuri che seguirà anche la versione Playstation.

NASCAR '99

PLAYSTATION, NINTENDO 64

Stranamente, questo Nascar '99 è stato presentato solo su console e non su PC, ma a voi lettori di ConsoleMania non ve ne potrebbe fregare di meno, no? Prendetela come una considerazione personale sull'argomento. I precedenti Nascar Racing (ma una volta non era dei Papyrus, pubblicati dalla Sierra? Boh, io non ci capisco più un cavolo...) che sono arrivati su console facevano abbastanza schifo, ma c'è stato un cambio di consegne e sono stati sostituiti i programmatori. Nascar '99 uscirà prima su Nintendo 64 e subito dopo anche su Playstation: sfruttando la licenza ufficiale della Formula Nascar, la EA Sports farà bella mostra di tutte le piste originali (sai che roba, la metà sono ovali) e i piloti iscritti al campionato. Non mancherà la sezione di assetto della macchina e dei spettacolarissimi replay che potranno addirittura essere salvati. Il titolo è annunciato per novembre o giù di lì...

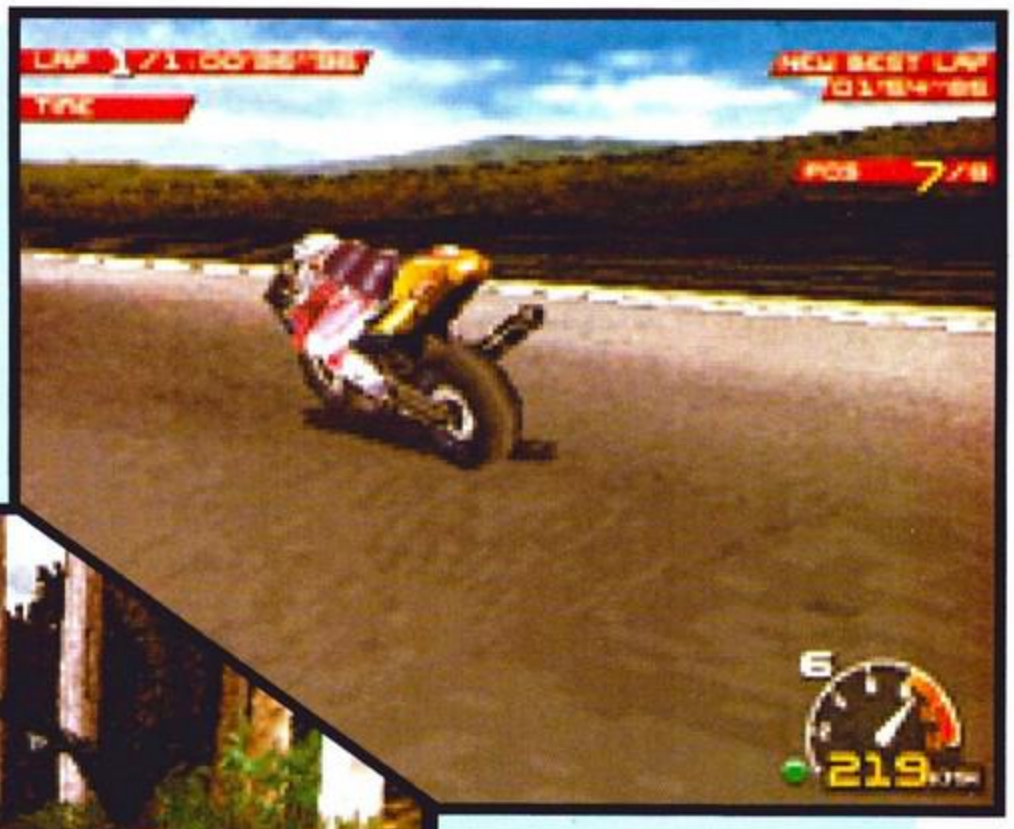




MOTORACER 2

PLAYSTATION

Ma come, è appena uscito il primo e già è in cantiere il secondo? Sì, anche perché Motoracer ha riscosso un notevole successo, ma forse era troppo poco longevo. In questa nuova versione ci saranno nuove piste, nuove motociclette e soprattutto nuovi incredibili segreti (ve le ricordate le mini moto?). Beh, di più non so, perché oltre alle foto non ero in possesso di nessuno straccio di press release. Perciò potrei solo tirare a spanne cercando di indovinare la data di pubblicazione. Io la butto lì: dicembre. Poi vedremo.



SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

TOTAL NBA 98

85.000

TOMB RAIDER 2

99.000

BOMBA:98

89.000

WORLD CUP '98

99.000

TEKKEN 3 *(JAP)*

139.000

MIB

99.000

THE HOUSE OF THE DEAD *(SS)*

109.000

YOSHI'S STORY (N64)

109.000

GT GRANTURISMO

99.000

RESIDENT EVIL 2

109.000

WORLD CUP '98 (N64)

155.000

FORSAKEN

99.000

..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)

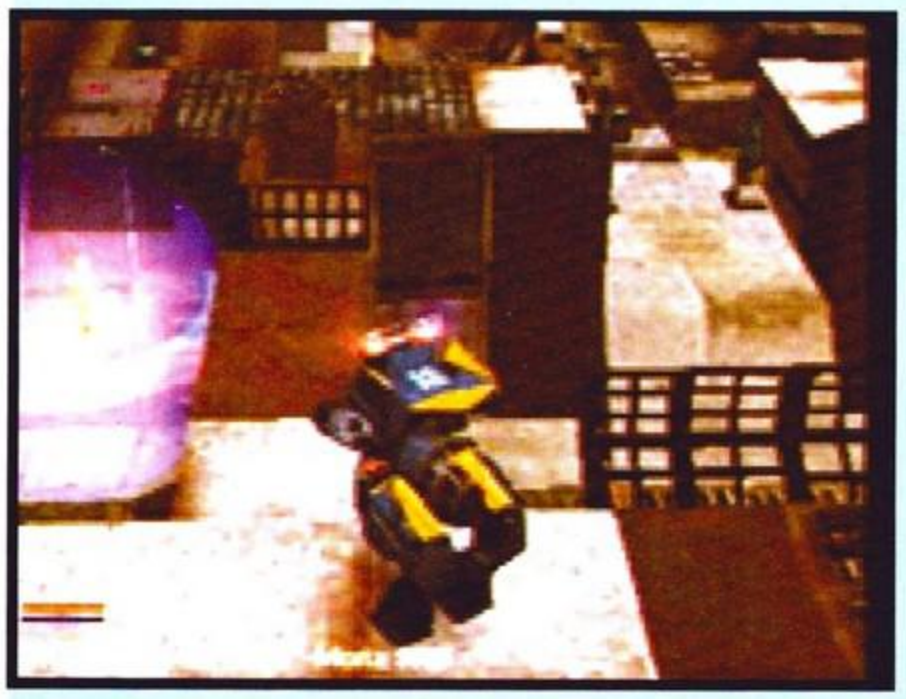
www. usact. com/gamestore

PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

LAPD 2100 AD

PLAYSTATION

Finalmente un titolo non sportivo in questa rassegna di titoli firmati Electronic Arts. Si tratta di L. A. P. D. 2100 AD uno shoot 'em up futuristico che farà vestire al giocatore i panni di un ufficiale di polizia nella Los Angeles del 2100 (L. A. P. D. sta infatti per Los Angeles Police Department. Se vi ricordate, in Duke Nukem 3D, i poliziotti con le sembianze di facoceri, avevano scritto sul petto L. A. R. D... Che grandi!).
Proteggere la città da bande di teppisti, ladri, spacciatori e quant'altro non



è un compito facile, ma grazie al potente mezzo di cui si è dotati il discorso cambia. Infatti il veicolo che userete per muovervi è in grado di trasformarsi in un hovercraft oppure un potente camminottero. Il gioco è composto da dodici missioni, ciascuna delle quali ricrea una zona di Los Angeles, immaginandola cento anni dopo. Non ve ne può fregare di meno? Nemmeno a me, però faceva scena dirlo... L. A. P. D. 2100 è in uscita unicamente per Playstation questo autunno.

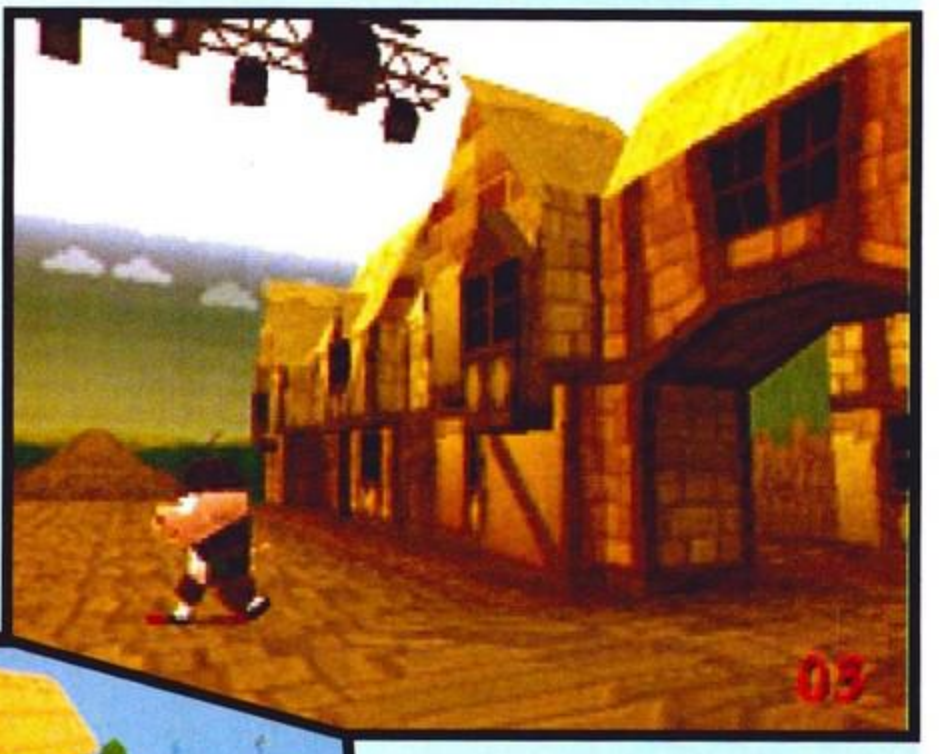
TEAM 17

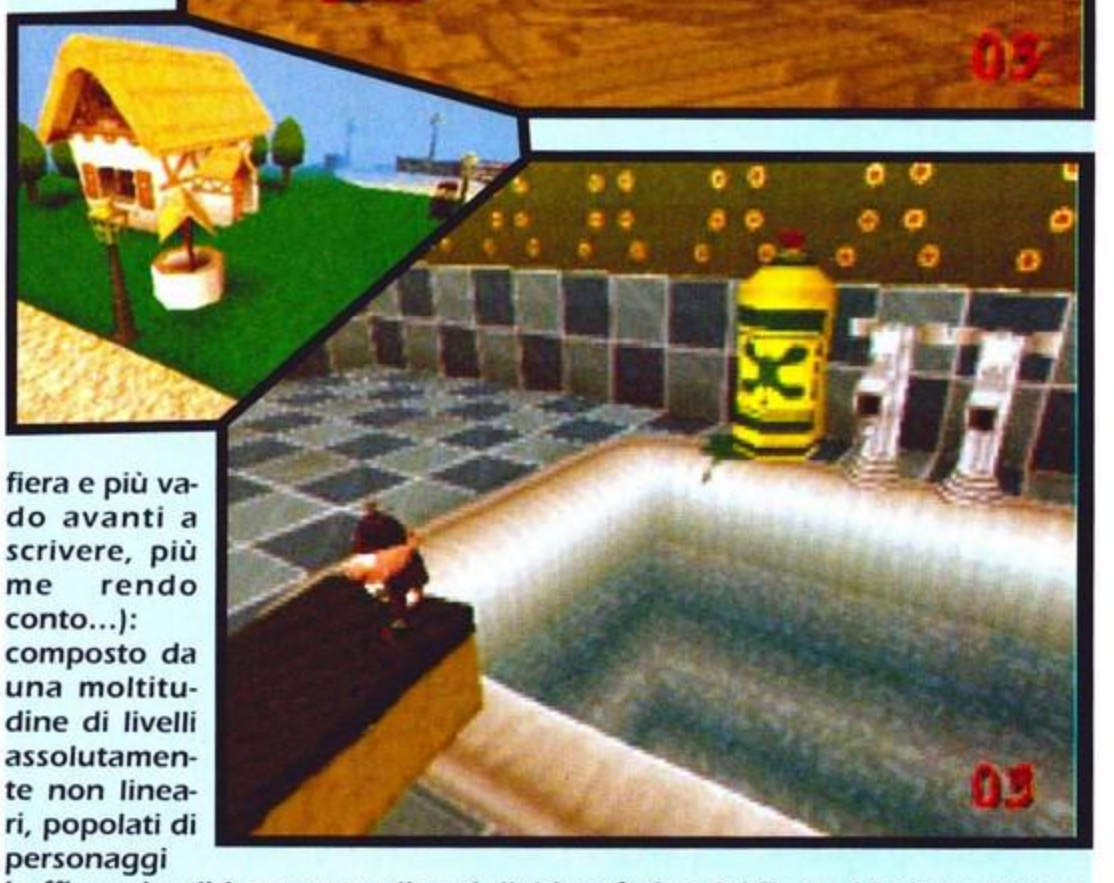
Poca roba per i Team 17 e l'unico titolo ufficiale, oltre ad Addiction Pinball che dovreste già trovare nei negozi al vostro rientro dalla vacanze, è PiG di cui vi parlo nel dettaglio nell'apposito box. Per il resto, qualche titolo abbozzato e solo roba per PC. Mah...

PiG

PLAYSTATION

Prendete un maiale, mettetegli in testa una coppola modello Sherlock Holmes e una lente nella mano: cosa ottenete? Private Investigator George, lo stereotipo dell'investigatore anni '20. Dopo i supermuscolosi e le supredotate, ecco un personaggio decisamente controtendenza, un antieroe assoluto, fallito di proporzioni cosmiche. PiG si colloca nella categoria degli arcade adventure tridimensionali (ve l'avevo detto che era il trend di questa





fiera e più vado avanti a scrivere, più me rendo conto...): composto da una moltitudine di livelli assolutamente non lineari, popolati di personaggi buffi e splendidamente realizzati, l'ultima fatica dei Team 17 si candida come degno concorrente al trono di migliore arcade adventure 3D della prossima stagione. Da tenere sicuramente d'occhio.

GROLIER INTERACTIVE

HARD CORPS

PLAYSTATION

Molti pochi di voi si ricorderanno di Andrew Braybrook e della sua Graftgold, gloriosa software house molto in voga durante il periodo di massimo splendore dei computer a 8 e 16 bit. Non sono poi nemmeno certo che alla Graftgold ci sia ancora uno dei miei idoli di infanzia.
Il titolo in questione si chiama Hard Corps ed è, stando almeno alla press-release, un incrocio tra un simulatore di carro armato e una simulazione sportiva. Possibile? Mah, tutto è possibile se si pensa che Hard Corps non è un gioco di guerra ma una disciplina sportiva inventata per la TV del futuro. Avete presente The Running Man? Una cosa del genere, ecco...
Hard Corps è composto da 5 scenari, per ognuno dei quali sono previste sei missioni (il che fa un totale di trenta, se non mi si è rotta la Pascalina...).
Previsto per la fine dell'anno.
Ah, le immagini però sono quelle della versione PC con scheda acceleratrice.

V2000

PLAYSTATION

Non c'è più pace per le vecchie glorie: a mano a mano che il tempo passa, la creatività degli sviluppatori si ammorba di conseguenza e bisogna andare a ripescare alle radici della storia videoludica. Questo è stato il destino di Frogger e altre centinaia di titoli, poteva mancare all'appello il leggendario Virus, fenomeno dei primi anni ottanta? Certo che no, ed è per questo motivo che lo ritroveremo questo autunno sulle Playstation di tutto il creato. Sviluppato dai Frontier Developments Team di David Braben (il creatore dello storico Elite e del suo insuperabile seguito Frontier), V2000 sarà uno shoot 'em up con alcuni elementi abbastanza innovativi: con il progredire del gioco (composto da trentasei livelli), la propria astronave acquisirà nuove armi e nuove potenzialità.
V2000 arriverà sulle nostre Playstation questo autunno.

DRAGONFLIGHT: CHRONICLES OF PERN

PLAYSTATION

Basato sul mondo della serie Chronicles Of Pern, narrata dalla scrittrice Anne McCaffrey (quattordici volumi all'attivo), la Grolier Interactive rilascerà in un futuro prossimo Dragonflight. Come avrete sicuramente arguito, Dragonflight sarà una sorta di RPG tradizionale ambientato nel mondo di Pern, completamente ricostruito tridimensionalmente. Sarà come di consueto possibile interagire con personaggi e via dicendo. Beh, del resto si tratta di un RPG e, come tale, avrà tutte le caratteristiche di un titolo di questo genere. Le immagini lasciano sperare bene, ma non si vedrà nulla prima della fine del 1998.

VIRGIN

PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

PLAYSTATION

Gran Turismo ha fatto proseliti e ora, con molta cautela e timidezza, tutte le software house cercano di trovare un prodotto per inserirsi con eleganza nella scia del prodotto della Sony. Uno di questi ambiziosi titoli è senza dubbio Professional Sports Car Racing, una simulazione di guida che vi metterà ai volanti delle più prestigiose auto che vi possano venire in mente: la Panoz Ford Esperante, la Oldsmobile Aurora e la McLaren F1 (da buon ferrarista non voglio neanche vederla in fotografia...). Tutti i veicoli saranno perfettamente ricostruiti addirittura aerodinamicamente in modo da rendere perfetto e realistico il sistema di guida (tra le altre cose verrà supoypad analogico...) e con questi si potrà scorrazzare liberamente su tracciati reali come Laguna Seca e molti altri che adesso non ricordo... Professional Sports Car Racing sarà pronto per la fine dell'anno e tutto quello che possiamo fare noi è mostrarvi queste foto orribili (ma chi la ha fatte? Helmut Newton a occhi chiusi faceva degli scatti più dignitosi...).

ASTROCOMPUTER

tuffatevi nel mare delle nostre offerte!

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • PAL

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000

N64 • USA

L. 49.000 | L. 89.000

N64 • PAL

L. 49.000

SEGA SATURN

L. 49.000 | L. 39.000

OFFERTISSIME SONY PSX • JAP

L. 49.000 | L. 99.000 | L. 99.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAP

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

NOVITÀ SONY PSX

BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE 2
BUST A MOVE 3
CONSTRUCTOR
CRASH 2
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DRAGON BALL: FINAL BOUT
EINHANDER
FIGHTIN FORCE
FORMULA KARTS
FORSAKEN
FRONT MISSION ALTERNATIVE
G-DARIUS
G-POLICE
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
KICK OFF MANAGER 98
KING OF FIGHTERS 97
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MACHINE HEAD
MATCH DAY 3
MAXIMUM FORCE
MOTO RACER
NBA PRO 98
OVERBLOOD 2
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RECIPRO HEART 500
REALOADED
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
SPAWN
STEEL REIGN
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
TEKKEN II PLATINUM
THUNDER FORCE 5
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
T. MARINEN
XENOGEAR
ZERO PILOT

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
BUST A MOVE 2
DIDDY KONG RACING
FORSAKEN
GAME KILLER CHEAT
GRAN TURISMO
GOLDEN EYE 007
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
NBA COURTSIDE
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RAMPAGE WORLD TOUR
SNOWBOARD KIDS
TETRIS SPHERE
V. GRETZKY'S 98 3D HOCKEY
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY

OFFERTE SONY PSX

ANDRETTI RACING	USA	L. 49.000
BLAST CHAMBER	USA	L. 49.000
CONTRA	USA	L. 49.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L. 49.000
NHL POWER PLAY	USA	L. 49.000
ODD WORLD	USA	L. 49.000
ONE	USA	L. 49.000
RAGE RACER	USA	L. 49.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L. 59.000
TEMPEST X3	USA	L. 49.000
BODY HAZARD	JAP	L. 49.000
GALAXIAN 3	JAP	L. 49.000
HARD CAB	JAP	L. 49.000
LODE RUNNER	JAP	L. 49.000
METAL JACKET	JAP	L. 39.000
POP TWIN BE	JAP	L. 49.000
SPEED KING	JAP	L. 59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L. 99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L. 49.000
V. TENNIS	JAP	L. 59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L. 49.000
CASPER	PAL	L. 99.000
E.W. JIM 2	PAL	L. 59.000
LOADED	PAL	L. 69.000
MEGA MEN X3	PAL	L.110.000
NHL 97	PAL	L. 69.000
SPACE HULK	PAL	L. 49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L. 49.000
TOMB RAIDER	PAL	L. 49.000
TUNNEL B1	PAL	L. 69.000
WAR CRAFT	PAL	L. 49.000
ASTAL	USA	L. 59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L. 49.000
DARK LEGEND	USA	L. 39.000
HI-OCTANE	USA	L. 49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L. 69.000
MAGIC CARPET	USA	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L. 29.000
NBA ACTION	USA	L. 49.000
OFF WORLD	USA	L. 49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L. 49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L. 49.000
ATLANTA 96	JAP	L. 49.000
DARIUS 2	JAP	L. 59.000
DRIFT KING	JAP	L. 49.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L. 49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L. 49.000
IRON MAN X-O	JAP	L. 49.000
RONDE	JAP	L. 49.000
STREET RACER	JAP	L. 59.000
TOSHINDEN	JAP	L. 49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L. 69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L. 69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L. 69.000
HEXEN	USA	L. 69.000
WAR GODS	USA	L. 69.000

OFFERTE GAME GEAR

3 titoli (a scelta) a L. 50.000

5 IN 1
BATTLETOADS
BUBBLE BOBBLE
CHOPLIFTER III
DESERT STRIKE
DEVILISH
DRACULA
DYNAMITE HEADDY
ECCO
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
JUDGE DREDD
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
POPILS
REVENGE OF DRANCON
RISTAR
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SHINOBI II
SLIDER
STARTREK GENERATION
THE INCREDIBLE HULK
TRIPLE TROUBLE

OFFERTE MEGA DRIVE

3 titoli (a scelta) a L. 50.000

NHL 97 (PAL)
GARFIELD (PAL)
THE STORY OF THOR (PAL)
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (PAL)
EARTH WORM JIM 2 (PAL)
MICROMACHINES (PAL)
THE OOZE (PAL)
NHL 96 (PAL)
BATMAN FOREVER (USA)
STAR TREK (USA)
REAL MONSTERS (USA)

ACCESSORI

ADATTATORE
SNES GAME CONVERTER
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + THE HOUSE OF THE DEAD
PER SEGA SATURN
L. 119.000

NUOVO MAD CATS
Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT **L. 130.000**
NINTENDO 64 **L. 140.000**

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 279.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 329.000

GAME BOY
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA
L. 30.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

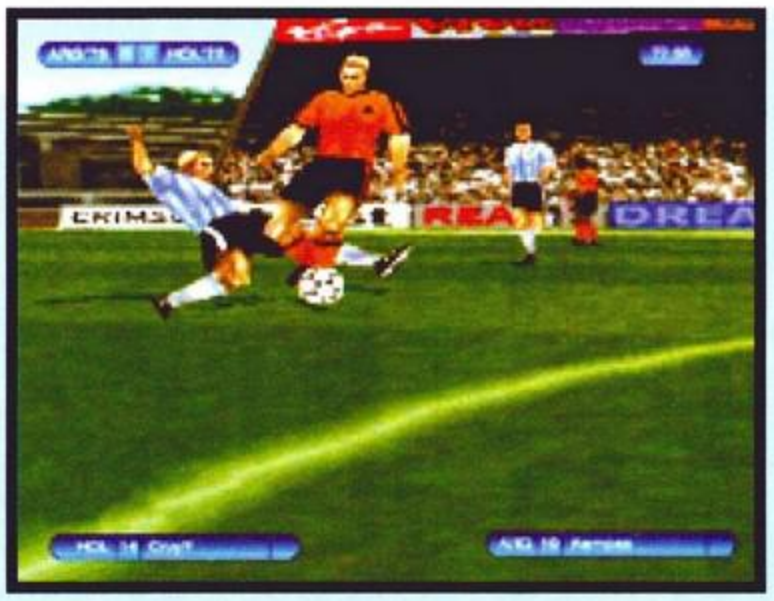
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

VIVA SOCCER

PLAYSTATION

Viva Soccer (o Viva Football? Alex mi suggerisce che essendo americani, la versione statunitense si chiamerà Viva Soccer per differenziarlo dal football americano.



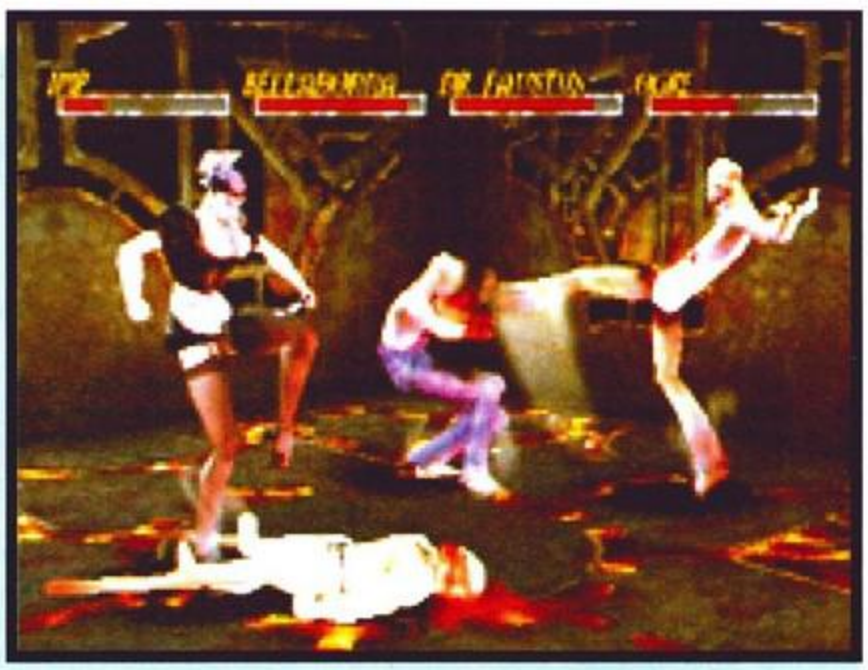
Ma lo sapete che state leggendo la rivista del caporedattore più intelligente del mondo?). Viva Football è un gioco di calcio atipico, nel senso che si potrà prendere una qualsiasi delle Nazionali (beh, non proprio, diciamo solo le più significative che è meglio) dal 1958 al 1998. Ciò vuol dire che potrete dilettarvi nel comandare l'Olanda dei fenomeni Rep e Crujiff, la Germania di Gerd Muller, il Brasile di

Rivelino e Pele', l'Italia di Palo Rossi, Ciccio Graziani e Marco Tardelli. Non l'abbiamo ancora visto in movimento, ma Viva Football sembra davvero bello, anche se noi nel frattempo giochiamo a Winning Eleven 3 come dei bambini di due anni.
Non ci state più dentro, eh? A settembre ragazzi, a settembre...

THRILL KILL

PLAYSTATION

Sembra invece uno spasso incredibile Thrill Kill, il picchiaduro della nuova generazione dove quattro giocatori potranno prendersi a mazzate contemporaneamente! Graficamente, sebbene molto simile alla serie di Mortal Kombat, Thrill Kill mi sembra davvero intrigante, sanguinolento al punto giusto e soprattutto gran divertente! Dite la verità,

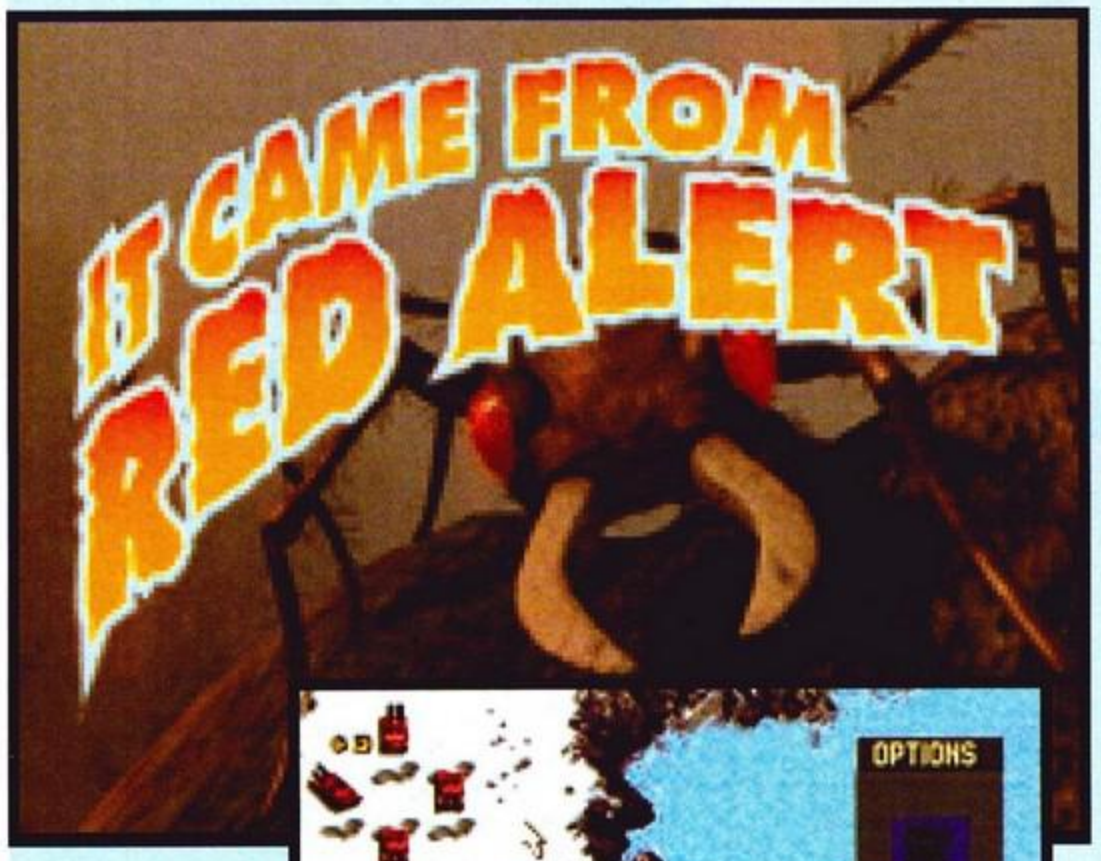


quante volte avete sognato di giocare con altri amici prendendovi a botte sullo stesso schermo in un numero superiore a due... Eh già, finalmente e grazie al leggendario Multitap (che qui in ufficio ha dato il massimo di sé per giocare a MicroMachines V3 in otto... Grande!) tutto questo è finalmente possibile. Prima di poterci mettere le mani sopra però, dovremo attendere fino a ottobre e speriamo che ne valga la pena.

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

PLAYSTATION

Se il primo Command & Conquer non vi è bastato, state tranquilli, è in arrivo Retaliation. Questo gioco sarà la trasposizione di Red Alert da PC a Play-



station e la sua peculiarità principale è che conterrà i due data disk Counterstrike e The Aftermath (compresa la leggendaria missione con le formiche giganti!). A differenza del primo C&C, Red Alert è ambientato nel passato e simula una guerra tra Russi e Alleati, prima ancora della nascita delle fazioni GDI e NOD.

Graficamente mi sembra avere perso molto dall'originale, ma speriamo che almeno mantenga inalterato il fascino dello strategico in tempo reale più bello uscito lo scorso anno (e forse tuttora imbattuto).

CAPCOM

I picchiaduro della Capcom sono stati istituzione per anni ma, mentre molti giocatori hanno abbandonato la via del bidimensionale preferendo di gran lunga la nuova generazione, molti continuano a seguire fedelmente tutte le evoluzioni stilistiche della software house giapponese. Ecco il perché di una nuova ondata di picchiaduro bidimensionali che comunque potranno far gioire i più bambinoni tra voi. Vampire Savior o Darkstalkers 3 che dir si voglia, sta finalmente per essere convertito anche su Playstation dopo l'ottima apparizione su Saturn.

Quello che a prima vista sembra un giochino per bambini invece, sta assumendo sempre più considerazione nella mia scala di valori. Sto parlando ovviamente di Pocket Fighters, il picchiaduro con i personaggi super deformed che hanno fatto la fortuna di Super Puzzle Fighter 2 Turbo. Purtroppo non ho nessun accenno di press release e non saprei spiegarvi le trentamila icone che appaiono sullo schermo, ma quello che è certo è che Pocket Fighters sarà il gioco più divertente della prossima stagione. Perlomeno da guardare.

Altro picchiaduro bidimensionale è Rival Schools , l'incubo di ogni teenager fatto realtà: come non odiare tutti i personaggi tipici della scuola,

BREATH OF FIRE III

PLAYSTATION

Finalmente i giapponesi hanno capito che anche qui da noi in Europa c'è un certo seguito per gli RPG e quindi non è più una sorpresa vedere titoli del calibro di Breath Of Fire III arrivare tranquillamente qui da noi (purtroppo la stessa sorte non è toccata a tutti i Final Fantasy e c'è voluto il settimo capitolo, per far capire alla Square quanti soldi avesse perso in questi anni...). Fatto sta che io, in attesa di potere mettere le mani su questa vera e propria perla (se siete degli amanti dei giochi di questo genere, altrimenti...), mi sono messo a rigiocare i primi due episodi usciti secoli fa per SNES e pure con sommo gaudio perché in fondo erano dei capolavori (e guarda caso venivano prodotti dalla Squaresoft sotto etichetta Capcom: chi ha orecchie per intendere...). Breath Of Fire III mantiene tale e quale l'ossatura dei precedenti episodi, ma in fondo è proprio questo che vogliono gli estimatori di questo genere: chi gioca un RPG di chiaro stampo nipponico, non lo fa solo per finirlo, ma anche per godersi la trama, la caratterizzazione dei personaggi, i colpi di scena, i nemici più incredibili... Segnatevi sul calendario ottobre come mese buono e fatevi un favore: compratevi Breath Of Fire III.

dal professore arrogante, alla carinissima di turno? Beh, è il momento buono di picchiarli tutti uno per uno, grazie a Rival Schools, la cosa più senza senso che mi sia mai capitato di vedere... Cambiamo diametralmente argomento e passiamo a un'altra bandiera di casa Capcom: sì proprio lui, il tanto annunciato Megaman Legends sta finalmente arrivando e, viste le prime immagini, non possiamo che essere soddisfatti da quanto fatto dalla Capcom. Il passaggio di consegne da bidimensionale e treddì sembra essere stata una scelta ottima e conoscendo il talento dei programmatori della Capcom, non possiamo fare altro che aspettarci un grande gioco.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAC

BREAT OF FIRE 3	L.	95.000
MEDIEVIL		TEL.
MORTAL KOMBAT 4	L.	95.000
PAX CORPUS	L.	79.000
DEAD OR ALIVE	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	89.000
ROAD RASH 3D	L.	89.000
CROC	L.	79.000
COLIN MCRAE RALLY	L.	95.000
SENTINEL RETURNS		TEL.
WWF WARZONE	L.	95.000
DYNASTY WARRIOR	L.	79.000
ALUNDRA ITALIANO	L.	95.000
BLOODY ROAR	L.	89.000
ACTUA SOCCER 2	L.	95.000
EVERYBODY3S GOLF	L.	79.000
DISCWORLD 2	L.	85.000
THEME HOSPITAL	L.	89.000
X-MAN CHILDREN OF THE ATOM	L.	89.000
NHL BREAKAWAY 98	L.	79.000
MAGIC THE GHATERING	L.	79.000
JUDGE DREDD	L.	79.000
V-BALL	L.	89.000
PREMIER MANAGER	L.	95.000
WORLD CUP 98	L.	89.000
POPULUOS		TEL.
COOLBOARDER 2	L.	85.000
BUSHIDO BLADE	L.	89.000
KICK OFF MANAGER	L.	95.000
BATMAN &ROBIN	L.	95.000
TOTAL NBA 98	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTION	L.	89.000
NEED FOR SPEED 3	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	95.000
SKULLMONKEYS	L.	79.000
ACE COMBAT 2	L.	89.000
C&C RED ALERT	L.	89.000
AUTO DESTRUCT	L.	79.000
TOCA TOURING CAR	L.	89.000
DEVIL'S DECEPTION	L.	79.000
NEWMAN HASS RACING	L.	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L.	79.000
TREASURE OF THE DEEP	L.	89.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L.	89.000

SONY PLAYSTATION PAL CON DUAL SHOCK
L. 295.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

JOYPAD DUAL SHOCK	L.	59.000
ACTION REPLAY 2.00	L.	99.000
VOLANTE VIBRANTE	L.	139.000
JOYPAD ORIG. COLORATI	L.	39.000
RESIDENT EVIL PAD	L.	75.000
MEMORY CARD ORIG.	L.	39.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L.	15.000
JOYPAD INTERACT NERO	L.	15.000
CAVO SCART	L.	29.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L.	29.000
MEMORY CARD 24 MEGA	L.	89.000
JOYSTICK PS ARCADE	L.	55.000
MOUSE+TAPPETINO	L.	65.000
PISTOLA NAMCO G-CON45		TEL.
ASCII GRIP	L.	55.000
PAD-STICK 6 PEZZI	L.	15.000

GIOCO + PISTOLA

TITOLI SONY U.S.A / JAPAN

THUNDERFORCE 5 JAP	L.	139.000
TAIL CONCERTO JAP	L.	139.000
TEKKEN 3 JAP	L.	129.000
SOUKAIGI JAP	L.	139.000
G-DARIUS JAP	L.	135.000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	L.	129.000
CHOCOBO DUNGEON JAP	L.	119.000
SATELLITE TV JAP	L.	119.000
SAMURAI SHODOWN 1&2 JAP	L.	119.000
NAGANO OLYMPIC 98 JAP	L.	99.000
XENOGEARS JAP	L.	129.000
DRUID RPG JAP	L.	119.000
X-MAN vs STREET FIGHTER	L.	119.000
TALES OF DESTINY JAP	L.	119.000
MEGAMAN NEO JAP	L.	119.000
MARVEL SUPER HEROES JAP	L.	119.000
TACTICS OGRE USA	L.	125.000
MORTAL KOMBAT 4 USA	L.	119.000
ROAD RASH 3D USA	L.	119.000
WCW NITRO USA	L.	119.000
EINHANDER USA	L.	119.000
SAGA FRONTIER USA	L.	119.000
FORMULA 1 97 USA	L.	99.000
ONE USA	L.	65.000
STREET FIGHTER EX PLUS	L.	65.000
RESIDENT EVIL DIR.CUT	L.	65.000
RED ASPHALT USA	L.	65.000
GHOST IN THE SHELL USA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2 USA	L.	65.000
MORTAL KOMBAT MIT. USA	L.	65.000
VIRTUAL RALLY USA	L.	65.000
CARMAGEDDON USA		TEL.

TITOLI PLAYSTATION PAL. L. 49.000

DIE HARD TRILOGY / CRASH BANDICOOT / FATE TO BLACK
ADIDAS POWER SOCCER / SOUL BLADE / COMMAND & CONQUER
PARAPPA THE RAPPER / NANOTEK WARRIOR / SPICE WORLD
XEVIOUD 3D/G+ / DESTRUCTION DERBY 2 / SOVIET STRIKE
TEKKEN 2 / WIPEOUT 2097 / RAYMAN / FORMULA 1 /PANDEMONIUM
GRID RUN / NHL 97 / MORTAL KOMBAT TRIL.
INT. SUPER STAR SOCCER L. 55.000 / TOMB RAIDER L. 55.000

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI APPARTENGONO A I LEGGITTIMI PROPIETARI

SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA

CAPCOM GENERATIONS

PLAYSTATION

Sulla scia del successo riscosso dalle collezioni della Namco, anche la Capcom ha finalmente deciso di pubblicare una collana per rilanciare i suoi vecchi titoli, chiaramente indirizzati verso un pubblico di nostalgici. La serie si chiamerà Capcom Generations e le prime tre uscite saranno Ghosts & Goblins, 1942 e Street Fighter, rispettivamente a settembre, ottobre e dicembre... Ciascun "numero" conterrà tre titoli della stessa serie. Inutile dire che se volete davvero imparare la storia dei videogiochi, questa è l'occasione buona.

MGM Interactive

Dopo l'importante accordo che ha legato il colosso cinematografico Metro Goldwin Mayer all'Electronic Arts, è nata la MGM Interactive, divisione giocosa della celebre casa del leone ruggente. I titoli presentati in quel di Atlanta non sono stati moltissimi (solo quattro), ma in alcuni casi si tratta di prodotti abbastanza interessanti.

RETURN FIRE 2 sarà un curioso mix di azione e strategia, basato sul concetto di "capture the flag", che si svilupperà su una cinquantina di scenari coinvolgendo mezzi di terra, aria e mare. La complessità dei tipi di attacchi effettuabili e la ricchezza di dettaglio del terreno di gioco faranno sì che l'elemento strategico talvolta prevalga sulla pura azione blastativa, senza nulla togliere all'immediatezza e alla giocabilità. L'azione pertanto risulta divertente e frenetica. Rispetto al primo titolo della serie, questo sequel potrà vantare una non meglio precisata serie di migliorie tecniche al motore grafico, nuovi mezzi e nuove unità di combattimento, oltre che a un ammodernamento del sistema di interfaccia. Notevole anche l'implementazione di tutta una serie di effetti grafici davvero ben realizzati, quali nebbia, fuoco ed esplosioni particolarmente realistiche con detriti che volano ovunque. Gli scenari di gioco saranno alquanto variabili e vi ritroverete a combattere tra la sabbia di deserti, tra i ghiacci di regioni artiche, tra le rovine di cittadine devastate dalla guerra e tra gli alberi di foreste impenetrabili. Inoltre gli scenari di guerra saranno bersagliati dagli agenti atmosferici e nevicate, temporali o tempeste di sabbia renderanno ancor più precario il movimento delle truppe.

Sarà possibile scegliere una visuale in soggettiva o in terza persona. Previsto per il mese di ottobre, Return Fire 2 uscirà in versione PC con acceleratore grafico e a breve distanza anche in formato Giocostazione.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL rappresenta uno dei punti di forza della produzione MGM del prossimo autunno. Si tratta di un insolito action game basato su carri armati futuristici. Armati dei più sofisticati mezzi di distruzione (cannoni, laser, lanciamissili, cerbottane e cartoccetti...) i Tiny Tank combatteranno una miriade di robot nemici, cercando di conquistare ogni lembo di terra in loro possesso e di sconfiggere il mega boss finale che controlla tutta la rete di esseri meccanici. L'azione di gioco sarà frenetica e incessante e sarà opportuno affiancare all'abilità e alla velocità di azione anche una buona dose di ragionamento, specie andando avanti nei livelli. Tiny Tank sarà strutturato in missioni, ambientate in dodici scenari giganteschi, interamente realizzati in 3D, ma ciò è ormai una moda...

Ispirato all'omonima serie di telefilm fantascientifici prodotti dalla MGM, WARGAMES: DEFCON 1 sarà un inedito simulatore bellico, caratterizzato da un mix di strategia e azione arcade. Ambientato circa venti anni dopo il film, il titolo in questione vi consentirà di vestire i panni di un generale della NORAD (praticamente l'unità di difesa aereospaziale degli Stati uniti) o di uno degli invasati seguaci del credo del mega computer WORP, testimone della nuova pace ottenibile attraverso lo sterminio del genere umano. Defcon 1 sarà caratterizzato da scenari interamente realizzati in 3D, con varie ambientazioni (montagne, campagna, città, oceani...) arricchite da effetti atmosferici quali nebbia, pioggia, neve e tempeste di sabbia. Le unità disponibili per ciascuna fazione saranno circa una trentina e spazieranno da mezzi convenzionali a veri e propri mech o macchina da assalto alquanto futuristiche.

Il gioco, previsto anche in formato PC, dovrebbe essere ormai disponibile, per cui aspettateti quanto prima una succosa recensione.

Probabilmente il titolo più atteso tra quelli presentati dalla MGM è TOMORROW NEVER DIES, gioco ispirato alle gesta dell'agente segreto più mentecatto della storia. Sviluppato dalla Black Ops, Tomorrow Never Dies è il primo gioco dedicato a James Bond a essere sviluppato per Playstation. Si tratta di un action adventure in 3D in terza persona che segue la falsariga dei giochi alla Tomb Raider. Così come nel caso di Lara, sarete in grado di compiere una gran quantità di azioni (non solo correre e saltare, ma anche arrampicarsi, sciare e combattere). Le armi e i gadget a vostra disposizione saranno una marea e tutti in puro stile 007. Ma l'azione non sarà solamente arcade e in alcuni casi dovrete portare a termine missioni di spionaggio, fotografando piani segreti o sabotando particolari strutture. In ogni caso l'azione di gioco sarà incessante e l'atmosfera che si respirerà dovrebbe rispecchiare in pieno quella del film ispiratore. Gli scenari di gioco saranno vari ed eterogenei. L'uscita è prevista per la fine dell'estate.

PSYGNOSIS

Cominciamo la solita carrellata veloce con un titolo che non è più una novità, ovvero la nuova incarnazione di Formula 1, in uscita a ottobre solo su Playstation. Secondo me non è cambiato nulla, come al solito...
Se su PC Lander può risultare un gioco interessante in quanto uno dei primi a usare la tecnologia DVD, su Playstation non mi è sembrato nulla

so e poco serio, cioè non sullo stile di Cool Boarders.

ATTACK OF THE SAUCERMAN

PLAYSTATION

Ed è un alieno. Ed deve salvare il mondo. Ed è brutto come la fame. Ed siete voi. E dovrete sventare la fine del pianeta Terra, andando indietro nel tempo e rispedendo a casa gli alieni mal

n testo più intelligente, forse, non potevo scriverlo, ma del resto Attack Of The Saucerman non me ne dava assolutamente la possibilità. Comunque stiano le cose, non vedremo il titolo prima di marzo dell'anno prossimo, ma in compenso io ho un bellissimo portachiavi di Ed. E voi no [ti rimarrà per poco... verrà confiscato dalle autorità. E tu no. NdAlex].

sportivo è interessante dare uno sguardo a Pro 18: Tour Golf, una simulazione di golf che vi permetterà di mettervi le braghette dei golfisti più famosi del mondo come Colin Montgomerie, Ian Woosnam, Tom Lehman, Vijay Singh, Dottie Pepper, Laura Davies, Jesper Parnevik e Mark O'Meara e calcare l'erbetta di campi come Royal County Down (Irlanda del Nord), il circuito di Gary Player Lost City (Sun City, Sud Africa) o il Couer D'Alene (Idaho).
Psybadek è invece una sorta di gioco di snowboard abbastanza fumetto-

di eccezionale se non il solito gioco con le astronavi.
Di O. D. T ne abbiamo parlato già più di una volta ma, per rinfrescarvi la memoria, vi dico che è l'ultimo arcade adventure della Psygnosis, la cui peculiarità principale è l'ottima grafica.
La sorpresa più gradita di tutto questo, almeno per me, è la presentazione di PFA Soccer Manager, sviluppato dalla Krisalis per la Psygnosis. Avevo detto che di giochi del genere per Playstation non ne esistevano ed è già il terzo titolo presentato (dopo Premier Manager 98 e Canal + Soccer). Buon per noi.
Sempre rimanendo in campo

GLOBAL DOMINATION

PLAYSTATION

L'anno è il 2015 e voi siete una nuova recluta alle prese con la risoluzione di piccoli conflitti. Alla fine riuscirete a impossessarvi di un'intera nazione, ma come dice il proverbio: "date loro una nazione e state certi che poi vorranno il mondo intero!" (o qualcosa del genere...).
Combattendo nel tentativo di diventare capo del pianeta, spetterà a voi

salvare la Terra dalle minacciose Imprese dell'Ordine Terrestre (e poi, essere l'unico padrone supremo del pianeta ha anche dei vantaggi!). Potrete dilettarvi negli ambienti pregenerati del computer o progettare ambienti nuovi con l'editor di livelli.
Il gioco include 20 missioni preimpostate, mentre i briefing FMV in tempo reale prima di ogni avventura descrivono gli obiettivi della vostra missione e vi comunicano gli sviluppi della storia. La schermata di fine gioco include un resoconto sul punteggio ottenuto, il grado raggiunto, il numero di territori conquistati e perduti e la durata della partita. Se desiderate creare nuove missioni, l'Editor di livelli vi permetterà di dare vita a infiniti componenti del gioco, incluso il numero dei giocatori, il livello tecnologico, i proprietari di ciascuna nazione e le condizioni per la vittoria. Non si sa se questa caratteristica sarà presente anche nella versione Playstation, che comunque uscirà questo inverno.

WIPEOUT 64

NINTENDO 64

Dopo mesi e mesi di attesa, la Psygnosis ha finalmente reso noto che rilascerà la versione per Nintendo 64 del mitico e leggendario Wipeout (e

del quale sinceramente mi aspettavo una nuova versione per Playstation): ci saranno cinque nuove armi, nuove piste e sarà completo anche il supporto per il Rumble Pak.
Una sola domanda mi viene spontanea: molta della forza dei due Wipeout stava nella colonna sonora che veniva suonata direttamente da CD. Ora, come faranno a fare qualcosa di sensato con la cartuccina del Nintendo 64? Campioneranno tutti i brani? Naaa...

THE CONTRACT

PLAYSTATION

Cosa succede quando una banda di gangster viene fatta fuori? Che i figli, come minimo, cerchino vendetta. Questa è molto in sintesi la trama di The Contract, un'avventura di taglio chiaramente cinematografico. Il giocatore potrà impersonare due personaggi differenti, ognuno con le sue caratteristiche e abilità.

The Contract è visto in terza persona sullo stile di Tomb Raider, con la differenza che è molto più plausibile essendo ambientato a metà degli anni '70, inoltre è stato ingaggiato Andy

McNab [autore del libro Thr One Who Got Away – è un ex SAS che, durante la guerra del Golfo, è stato l'unico di una squadra depositata dietro le linee nemiche a non essere catturato e a sopravvivere... NdAlex], veterano della Guerra del Golfo, come consigliere del team degli sviluppatori per le missioni, le tattiche di occultamento, le mosse e le armi. Il giocatore dispone di più di 50 tipi di armi ed esplosivi; tuttavia un sofisticato sistema di mira e puntamento gli consente, con una pistola per mano, di colpire selettivamente i gangster ed evitare i civili. Al tutto possiamo anche aggiungere trenta missioni, ciascuna delle quali con i propri obiettivi da portare a termine: purtroppo, non è prevista nessuna opzione multigiocatore, come invece accadeva con GoldenEye (che era abbastanza simile).

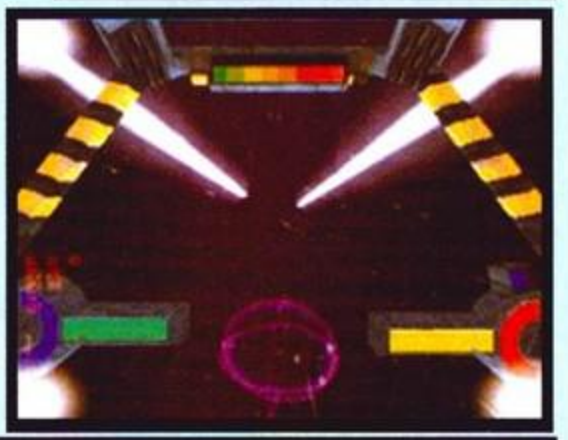
In uscita a fine anno.

COLONY WARS: VENGEANCE

PLAYSTATION

Per gli amanti di tutti i simulatori di volo spaziali, la Psygnosis ha annunciato che entro fine anno pubblicherà il seguito del suo acclamatissimo Colony Wars, che si chiamerà allo stesso modo ma con l'aggiunta del suffisso Vengeance.

Colony Wars: Vengeance presenta una versione perfezionata del gioco e della tecnologia originale. Le complesse missioni, con numerosi obiettivi multipli, sono piene di azione con più combattenti; il motore del gioco, l'intelligenza artificiale, e i modelli grafici e fisici sono notevolmente perfezionati.



L'ambientazione del gioco è più ricca, con oggetti più animati e più curati nei dettagli, mentre i personaggi sono stati caratterizzati notevolmente di più.

Come il suo predecessore, anche Colony Wars: Vengeance offre sei possibili conclusioni divise in 19 atti. La struttura delle nuove missioni assicura un coinvolgimento totale del giocatore con gli eventi principali insiti nella scala superiore delle campagne militari. La struttura non lineare consente di vivere una varietà di esperienze di gioco e il giocatore

stesso può determinare la causa e l'esito della guerra.

Avrete a disposizione un totale di 22 armi, 50 percento in più rispetto alla versione originale, oltre a un perfezionamento del controllo di volo. Il supporto delle periferiche prevede l'uso di joypad analogici.

ELIMINATOR

PLAYSTATION

Immaginatevi di essere a bordo di un potente velivolo. Immaginatevi che, su questo velivolo, vi sia innescata una bomba a tempo. Immaginatevi che voi, a bordo di questo arnese volante, veniate messi su circuito e vi venga detto "E mo' pedala...". Vincereste sicuramente qualsiasi tipo di gara, se non fosse che oltre a questo piccolo contrattempo, sul circuito sono presenti anche altri velivoli pronti a farvi la pelle.

I vari livelli sono costituiti da svariate ambientazioni interplanetarie, ognuna con

look e atmosfera propri, dalle bolle del mondo di lava agli scenari subacquei degli atolli tropicali. Le arene che compongono ogni livello sono collegate da tunnel in cui dovrete distruggere i velivoli nemici che vi attaccano. Durante il gioco troverete componenti per personalizzare ulteriormente il vostro velivolo e costruirne altri molto più potenti. Raccogliendo crediti potrete migliorare a tal punto la vostra astronave da cambiarla completamente.

Non sembra male e dai produttori di Wipeout ci aspettiamo comunque qualcosa di incredibilmente spettacolare.

LE NUOVE RIVISTE

XENIA EDIZIONI VI ATTENDONO

TUTTI I MESI

IN EDICOLA.

Playstation Force

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

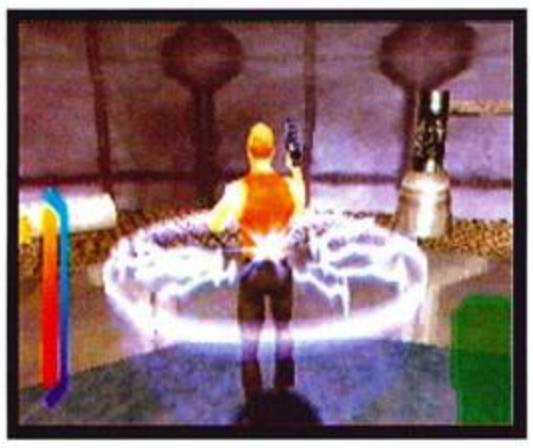
Internet voyager

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

PC Force

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

ACTIVISION



Nel parco titoli dell'Activision poca roba e tutta esclusivamente per Playstation. Di The Fifth Element dovreste trovare una preview proprio su questo numero, visto che comunque sarà disponibile a fine luglio. Di Vigilante 8 (versione console del buonissimo Interstate '76) ne abbiamo già parlato diffusamente sullo scorso e rimane ben poco da presentare.
Il primo titolo che arriverà sugli scaffali al termine dell'estate sarà il primo (anzi il secondo, mi ero dimenticato gli ultimi tre Wing Commander) kolossal della storia videoludica: mi sto ovviamente riferendo a quell'Apocalypse che già vi avevamo annunciato mesi addietro (quasi un anno fa)[un anno fa: l'abbiamo visto sempre ad Atlanta e, per l'occasione, abbiamo anche incontrato il sig. Willis... NdAlex].

Ciò che rende Apocalypse un titolo importante, almeno a livello di marketing, è la presenza di Bruce Willis, ma non quello che tutti conosciamo, bensì una sua reincarnazione digitale, nei panni di Trey Kincade. Apocalypse è il classico gioco in terza persona e il personaggio principale sarà appunto il suddetto Trey Kincade, ricostruito digitalmente grazie al motion capture effettuato su Bruce Willis in persona: il tutto nel tentativo di impedire l'avvento dei Four Horsemen (no, non sono i Metallica!), i Cavalieri dell'Apocalisse. Il cambiamento principale nel gioco, subito durante quest'anno, è stato il passaggio del personaggio di Bruce da gregario a protagonista: il progetto lo vedeva originariamente come un vostro compagno di avventure...

Subito prima (o subito dopo, questo non lo so) di Apocalypse, arriverà anche Asteroids, remake del classico gioco della Atari del 1980 (verrà però sviluppato dai Quickdraw Developments, già autori del bruttino Wreckin' Crew), tutto nella oramai abusatissima grafica tridimensionale. L'impressione principale ricevuta da una prova volante è che, purtroppo, del gioco originale non sia rimasto nulla, nonostante le apparenze. Vedremo.

scont) T-ai Fu invece, sarà sviluppato dalla Dreamworks Interactive (l'etichetta di Katzenberg, Spielberg e Geffen) e l'Activision si premurerà semplicemente di ridistribuirlo. Ambientato nell'antica Cina, T-ai Fu narrerà la vicenda di T-ai, l'unico sopravvissuto del clan della Tigre, che sarà costretto a vagare alla ricerca delle risposte alle sue domande che si dipaneranno lungo venti livelli tridimensionali pullulanti di nemici e via dicendo (per ogni livello, il giocatore avrà a disposizione almeno 100 mosse differenti!). Il tigrotto partirà con il solo bagaglio tecnico del proprio clan, ma sarà in grado di assimilare le mosse dei nemici che sconfiggerà. In uscita questo autunno.

A chiudere questa rassegna di titoli firmati Activision, abbiamo X-Men. Ma come, ma non gli aveva la Capcom i diritti? Sì, ma credo che tra il fumetto originale e la serie televisiva ci sia una differenza a livello di diritti legali, comunque sia X-Men arriverà nella primavera del 1999 e sarà, squilli di trombe, un picchiaduro! Si sa ancora ben poco su questo progetto X-Men avviato dall'Activision e quando avremo notizie più certe ne riparleremo sicuramente su queste pagine... Intanto godiamoci le immagini di Wolvie che prende ad artigliate il ghiacciolo...

Un titolo di cui Mao ha dimenticato di parlare è Tenchu: svista comprensibile, visto che l'abbiamo recensito proprio qualche mese fa in versione giapponese. A quanto dicono all'Activision il prodotto verrà rivisitato, principalmente per quanto riguarda la grafica, che dovrebbe essere migliorata, pur subendo un riarrangiamento degli schizzi di sangue (troppo abbondanti, a loro avviso). Altra modifica sarà la scomparsa degli shuriken; il motivo principale? Pare che in Inghilterra si stia verificando un fenomeno per cui molti giovani delinquenti abbiano preso a utilizzare codesta arma... Strano che non tolgano gli shotgun da Sin (per citare un titolo Activision): dopotutto sono largamente usati dai malviventi...

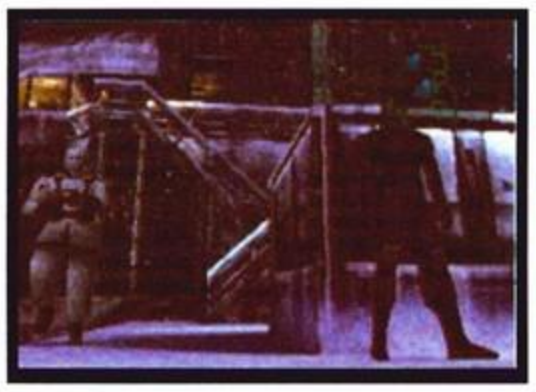
SUNSOFT

Di tutto il materiale presentato dalla Sunsoft ad Atlanta (tre o quattro giochi), siamo riusciti a reperire foto solo di Puma Street Soccer, grazie soprattutto alla collaborazione particolare dei team di sviluppo. Un motivo prima di tutti? Sono italiani... I ragazzi della Pixelstorm di Napoli hanno in preparazione questo titolo, in uscita verso la fine dell'anno per PC e PSX. Le caratteristiche fondamentali riguardano i luoghi dove si svolgeranno le partite di calcetto, ovvero aeroporti, strade di città (avete presente quella pubblicità di tennis con Agassi e Sampras in un incrocio di New York?), parchi, porti e via dicendo, e prevedono 5 modalità differenti di gioco, 32 squadre con ben 180 calciatori (tra cui Peruzzi, Pagliuca, Chiesa, Maradona...), La grafica parla da sé (benché queste siano foto PC, occhio), mentre per quanto riguarda la giocabilità e il sonoro non possiamo che rimandarvi a future preview e recensioni...

KONAMI

Una bella valanga di titoli, presentata da quella che secondo me è la software house migliore del panorama videoludico, quella che non sbaglia un colpo, di qualunque sistema. Partiamo subito con C - The Contra Adventure, trasposizione del vecchio successo a 16 bit per SNES. Come è oramai tendenza, anche C passerà dall'oramai vetusto 2D a un più consono 3D.

Sempre rimanendo a conversioni di vecchi classici, come non segnalare l'attesissimo Metal Gear Solid? Marco e Alex hanno addirittura avuto la fortuna di provarlo in quel di Atlanta e ne sono rimasti semplicemente entusiasti. Siccome ne abbiamo già parlato una dozzina di volte proprio all'interno delle news, non mi sembra il caso di rubare spazio ad altri titoli freschi. State tranquilli comunque, Metal Gear Solid uscirà entro la fine dell'anno e avremo occasione di parlarne più diffusamente più avanti.
In arrivo anche il seguito di Poy Poy uno dei giochi più scemi della storia: dentro un'arena, lo scopo del giocatore è quello di raccogliere degli oggetti o delle persone e scagliarle addosso agli avversari.
Si chiamerà Kensei – Sacred Fist, il primo picchiaduro firmato Konami ad approdare su Playstation. Graficamente sembra davvero molto interessante (ricorda molto Fighting Bujitsu della stessa Konami, uno dei primi titoli a essere concepito sulla motherboard della nuova generazione da sala, la famigerata Cobra).



Il 15 settembre invece, uscirà International Superstar Soccer Pro 2, capolavoro assoluto in fatto di simulazioni calcistiche. Come faccio a dirlo con certezza? Beh, è presto detto: io, Duspa e l'immancabile "barbagianni" Nikazzi non facciamo altro che giocare alla controparte giapponese, Winning Eleven 3 e vi posso assicurare che non c'è FIFA che tenga... La recensione sul prossimo numero! Seguirà anche la versione per Nintendo 64, ma bisognerà attendere di più...
Hybrid Heaven è invece uno strano miscuglio tra un arcade adventure e un tradizionale RPG. Mi spiego: è possibile esplorare tutte le locazioni tridimensionali in assoluta libertà (alla Tomb Raider per intenderci), ma i combattimenti si articolano a turni come ogni RPG che si rispetti. Interessante, staremo a vedere.
Sulla falsariga di Resident Evil e i suoi fratelli, arriverà un titolo che dalle prime immagini e dalla press release,

mi ha acchiappato subito. Si tratta di Silent Hill, un gioco esplorativo con elementi arcade e molto improntato sul colpo di scena e sulla tensione emotiva. Immaginatevi di essere al buio e avere solo il fascio di luce di una torcia che vi illumini la

G-SHOCK

PLAYSTATION

G-Shock è forse il titolo più atipico di questa nuova ondata Konami: trattasi infatti di un arcade nel quale dovrete usare fucile, pinne e occhiali (per parafrasare una famosa canzone degli anni '60 di Edoardo Vianello) e immergervi nell'oscurità degli abissi marini alla ricerca di tesori perduti. A ogni emersione potrete sistemare il vostro equipaggiamento a vostra completa discrezione per poi rituffarvi, facendo attenzione alle bestie che popolano gli abissi e all'immancabile quantità d'aria...
Entro fine anno, quando farà un freddo da seccare e il mare sarà soltanto un lontano ricordo...

CASTLEVANIA 3D

NINTENDO 64

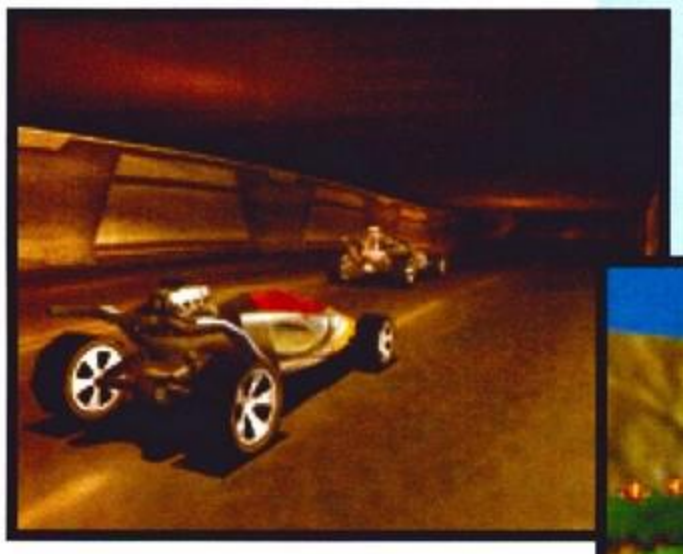
Dopo l'ottimo ritorno con Symphony Of The Night in formato Playstation, la Konami ha deciso di farsi più intraprendente e tra la moltitudine di titoli in arrivo, molti saranno per Nintendo 64, compreso questo nuovo Castlevania, del quale oramai si parla da secoli. Sembra comunque in dirittura di arrivo e per la gioia di tutti gli amanti del genere platform/arcade/adventure, sembra proprio che sarà un piccolo capolavoro...
Il giocatore potrà scegliere tra quattro personaggi, ognuno con le sue abilità speciali: l'erede della famiglia Belmont, Cornell Reinhardt (che può trasformarsi in un lupo), Carrie Eastfield (una ragazzina di dodici anni con poteri magici) e Kola (bevè sempre... battutona...).

Una innovazione mica da ridereT [e piantatela di citare Bossetti: i lettori pensano sempre che sbagliate a scrivere... NdAlex] è il rischio di trasformarsi in un vampiro se si viene morsi troppo spesso.
L'undicesimo titolo della serie Castlevania sarà pronto anch'esso per fine anno, ma io oramai non ci credo più. Bisogna avere pazienza.

stanza dove siete: il raggio di luce è attraversato da una creatura e poi il silenzio... Quand'ecco saltare fuori il mostro di cui sopra... Paura eh? Beh questo sarà più o meno quello che accadrà in Silent Hill: in uscita a cavallo tra autunno e inverno.
Molti di voi avrebbero voluto sapere qualche cosa di Suikoden II e invece nulla: cari miei, alla Konami hanno mantenuto il più stretto riserbo e prima della metà del 1999 non si vedrà nulla.
Chiudiamo la rassegna Konami con Survivor, titolo in uscita questo autunno esclusivamente per Nintendo 64, che non è altro che una variazione sul tema dei giochi in terza persona, dove comunque l'elemento azione la farà da padrone. E con questo è tutto...

TAKE 2 INTERACTIVE

La Take 2 Interactive, da etichetta "sforna bidoni" si sta lentamente trasformando in una label di successo e i titoli presentati in quel di Atlanta non sono niente male. C'è ancora spazio per il GameBoy con Montezuma's Return, revival di un gioco di successo degli anni '80.
E prima di passare ai dettagli, permettetemi di introdurre l'ultimo titolo che si chiamerà T. T. T., Thrust Twist & Turn, un gioco di guida futuristico che sembra promettere bene (ma non fidatevi delle foto, sono fasulle!).



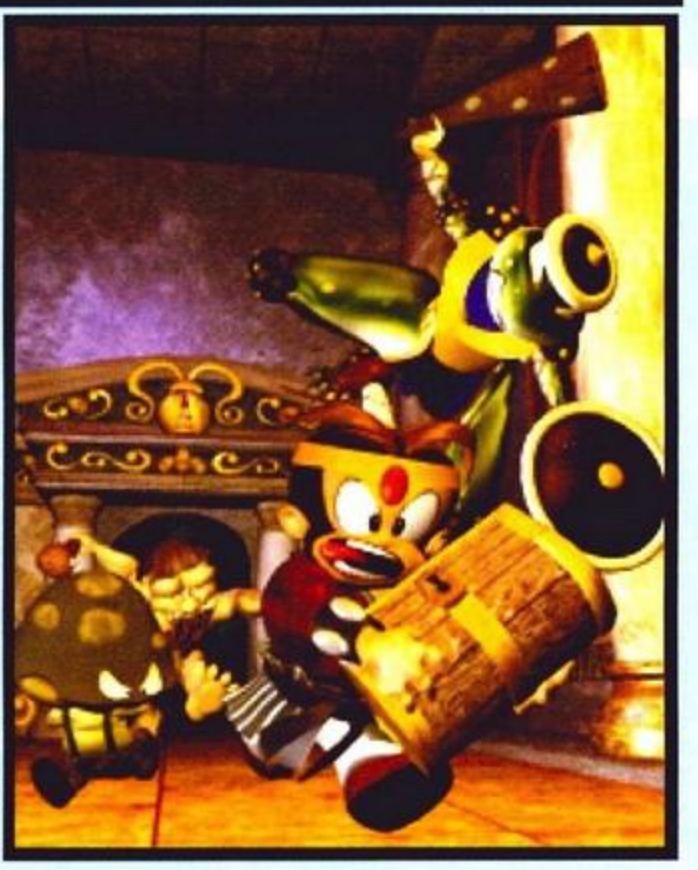
SILICON VALLEY

NINTENDO 64

Disegnato interamente dai DMA Design, Space Station Silicon Valley sarà l'ennesimo clone di Mario e di tutta la sua dinastia. Dei numeri che comunque giocano a favore di questo titolo sono le oltre quaranta creature esistenti, novanta abilità che si possono imparare, decinaia di ambientazioni diverse e via dicendo. Insomma, le solite cose ma con una gran bella grafica, o almeno così sembra...

MONKEY HERO

In collaborazione con il misconosciuto gruppo di programmatori di nome BLAM!, la Take 2 pubblicherà entro la fine dell'anno un titolo che sembra davvero interessante (lo so che l'avrò detto per la metà dei giochi che ho presentato su queste pagine, ma che ci volete fare se solo dalle foto mi sembrano meritevoli?). Il personaggio principale mi ha molto ricordato molto la scimmietta del cartone animato giapponese The Monkey (molto in voga millenni fa), tale Goku: Monkey Hero è un gioco di azione tridimensionale che si sviluppa sulla bellezza di sedici intricatissimi livelli, per un totale di circa 2500 schermate da esplorare. A fine anno.



EIDOS

Stranamente, la Eidos non ha presentato molto materiale, ma quello che più conta è la qualità di questi pochi giochi. Mi sembra d'obbligo cominciare con Tomb Raider III, che vedrà la luce a fine anno. Dopo tre capitoli, alla Core Design si sono finalmente presi la briga di fare il salto di qualità ed è in fase di implementazione l'alta risoluzione (640x480 pixel per pollice contro i canonici 320x200 dei primi due Tomb Raider): di questo ne gioveranno gli effetti climatici e tutti i giochi di luce, che un po' si perdevano con la vecchia risoluzione. Lara avrà anche nuovi movimenti come la super corsa, il triplo carpiato con avvitamento, il doppio maglio perforante e altre simpatie di questo tipo (scherzi a parte, oltre a documentare il fatto dell'esistenza di nuove mosse, non erano assolutamente spiegate nella press release)... Ah, il tutto supporterà il Dual Shock, ma se ne riparla a fine anno.

Dopo il grande successo riscosso dal simulatore di Ninja della Sony, Tenchu, la Eidos è pronta a lanciare Shuriken e picchiare tutti i concorrenti con il suo Nunchaku... Ninja.
Comunque sia, da quello che ho potuto vedere mi sembrato simile a Tomb Raider (e guarda un po' è sviluppato dalla Core Design), solo che il protagonista è un ninja... Semplice no?
Nel 1999 potremo trastullarci con Vermin! il secondo gioco della storia che vi farà sentire veramente un verme. Trattasi di un platform in cui striscerete come un anellide alla ricerca di un po' di pioggia e di una scarpa che vi schiacci mettendo fine alla vita del cavolo che fate.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

GIOCHITALIA

Distributore ai soli Rivenditori

STA MIRANDO SU DI TE !

Già protagonisti nel mondo dei **VIDEOGAMES**
mettiamo la nostra esperienza e professionalità
al servizio dei **RIVENDITORI** occupandoci personalmente
di allestire **NUOVI SETTORI** o **NUOVI PUNTI VENDITA**

Il nostro Cash and Carry
sarà sempre aperto
dal lunedì al venerdì
dalle ore 09.00 alle ore 19.00
orario no-stop,
il sabato dalle ore 09.00 alle ore 13.00

Offriamo i migliori VideoGames
per Personal Computer
e tutti i classici Walt Disney
anche in Home Video

Consegnamo a Roma
il giorno stesso,
in Italia, in sole 24 ore
senza vincoli di contratti
chiedendoci già da ora
un nostro agente di zona

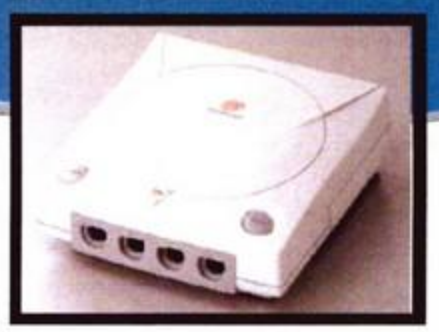
Allora non perder tempo,
vieni a visionare il nostro magazzino
avrai subito voglia di diventare
uno di noi.

PlayStation
MEDIUM
TEKNOS
BMG INTERACTIVE
Logic 3
SEGA®
HALIFAX
Nintendo
LEADER
C.T.O.
3D

Giochitalia®

Giochitalia srl - 00182 Roma - Via Montepulciano, 10/12/14/16/18
Tel. 06 / 70393105 - 70393952 - 70305454 - 70305590 Fax 06 / 70304778
WWW.paginegialle.it/giochital

ANTEPRIMANIA



SEGA

Lo stand della Sega non era particolarmente abbacchiato e non mostrava, se non con una scarsità di titoli, la storia recente del Saturn, ovvero l'abbandono (almeno parziale) della console. Per quanto riguarda invece la nuova Dreamcast (o il nuovo Dreamcast), che si può dire di certo, se non che non si è fatto vedere e che a quasi nessuno piaceva il nome? Ma si sa, il nome non è tutto, e le specifiche tecniche riportate nel box che segue fanno ben sperare, se non altro.
Tornando ai titoli del presente, gli unici degni di nota erano effettivamente Panzer Dragoon Saga, finalmente tradotto in inglese, per la gioia di grandi e piccini, e Shining Force 3. Nessuna speranza invece per quanto riguarda Grandia – era come se non esistesse, allo stand, peraltro esteso ma dedicato quasi esclusivamente alla sezione PC... Una nota particolare va a un coin-op decisamente divertente, che ha tenuto incollati Marco, Stefano (il caporedattore di TGM) e il sottoscritto per un po', ovvero Harley Davidson & LA Raiders...

DREAMCAST, OVVERO STAMPO DI SOGNI...

A dire il vero il nome non è che un neologismo nato da Dream, sogno, e Broadcast, trasmissione, in riferimento al fatto che la macchina può collegarsi alla madre di tutte le reti, però anche il significato che ho trovato io non è male... A parte le considerazioni sul nome che, come ho già detto, ad Atlanta piaceva esclusivamente a quelli della Sega – ma andiamo, volete mettere l'incisività di Katana, la logicità di Uranus, il carisma di Dural -, vediamo un po' di sviscerare le caratteristiche principali di questa nuova console, che dovrebbe uscire a novembre in Giappone e nelle primavera del 1999 negli Stati Uniti (non chiedetemi quando uscirà in Europa...).

Il cuore della macchina è un processore Hitachi SH-4 a 200 Mhz, ottimizzato per le operazioni in virgola mobile (circa 1,4 gigaflops che, per quanto possa sembrare una parola brutta, indica la capacità della CPU di realizzare 1,4 giga di operazioni a virgola mobile al secondo). A quanto pare ciò dovrebbe metterlo in grado di eseguire calcoli per il 3D molto velocemente, quattro volte più velocemente di un Pentium II (un computer basato sul processore ~... vero Duspa?).

Per quanto riguarda grafica, sonoro e sistema operativo la Sega, pur facendo del suo, si è affidata alla collaborazione con note case del settore (come del resto è accaduto per quanto riguarda il processore principale), ovvero rispettivamente alla NEC, alla Yamaha e alla Microsoft, cercando in qualche modo, specialmente per quanto riguarda il sistema operativo, di far collimare e convivere esigenze e strumenti di sviluppo molteplici (non vi preoccupate, quando ci arriviamo vi spiego).
La grafica è gestita da un chipset della NEC, che sarà perlomeno noto ai possessori di PC tra di voi, ovvero il PowerVR della seconda generazione, capace di produrre più di 3 milioni di poligoni al secondo. Altre caratteristiche fondamentali del chipset grafico sono la capacità di generare effetti di luce o nebbia in tempo reale, di fare l'anti aliasing, il texture filtering, il bump mapping, l'ARGB gouraud shading e un sacco di altre funzioni bilineari, trilineari e anisotropiche che comunque non direbbero molto a nessuno. Un fatto importante mi pare che sia la capacità di questo chipset di supportare le librerie grafiche sia di DirectDraw che del sistema di grafica Sega, l'API. Inoltre è compatibile con molti strumenti di disegno tridimensionale, come per esempio SoftImage o 3D Studio Max.

Il sonoro invece è controllato da un chipset AICA della Yamaha, che comprende una CPU RISC e un processore digitale di suoni. Il sistema ricalca le capacità di suono 3D (non ridete, anche il suono ha la prospettiva... siete mai andati in un cinema col Dolby Surround?) di un moderno sistema surround da casa (almeno a sentire la press release), con 64 canali audio e 2 MB di memoria dedicata, per evitare che ne porti via al sistema. Le funzioni di cui è capace includono, oltre al surround, anche reverb, delay e vero audio 3D.
Un discorso a parte merita il sistema operativo. A quanto pare sarà possibile, per gli sviluppatori, operare una scelta al momento della produzione di un videogioco tra i due sistemi operativi della macchina – quello Sega e quello Microsoft. Il sistema operativo Sega è un insieme di librerie di sviluppo realizzato con l'aiuto di programmatori di videogiochi e con l'esperienza di Sega nel settore videoludico, mentre quello Microsoft è una versione custom di Windows CE, con le operazioni di DirectX ma senza i componenti che non siano relazionabili al gioco su console. Questa formula pare interessante, perché dà la possibilità ai programmatori di integrare le conoscenze, sviluppate con i prodotti per PC, con le librerie dedicate della console. Almeno sulla carta – aspettiamo di vedere i risultati prima di dare pareri positivi o negativi...
Un piccolo appunto va alla memory card, funzionante anche da sola e che è possibile collegare ad altre, per scambiare eventuali dati e/o salvataggi, e un altro al pad, con i due tasti mancanti (alla vista delle foto del numero scorso tutti dicevano "Eh, ma ha solo 4 tasti") posizionati al di sotto dell'impugnatura.... tipo il grilletto del pad Nintendo.

ABBIAMO FATTO UN PO' DI RICERCHE...

E abbiamo trovato sulla rete, quindi non all'E3 (non veniva mostrato nulla alla fiera), notizie su qualcuno dei titoli in programmazione per la nuova macchina Sega. E tosti ve le passiamo...
Direi di iniziare con Acolyte, titolo sviluppato dalla Ionos Software per Dreamcast, così come per Playstation e PC. Si tratta essenzialmente di un'avventura in 3D, Dovrete impersonare uno tra i tre protagonisti e combattere contro gli Dei delle Tenebre per il bene del mondo... Al solito, insomma. Il gioco è pronto al 15 %, per cui dovremo aspettare un bel po'.

Dalla Warp arriva invece la seconda puntata di D, ovvero D2... Solito tipo di atmosfera, ma a quanto pare l'interazione con tutto ciò che circonda il personaggio principale dovrebbe essere di molto aumentata (speriamo). Previsto per l'uscita giapponese della macchina...
Di Daytona spero non ci sia veramente bisogno di parlare, ancher perché solamente il nome mi riporta alle orecchie la canzone del primo episodio su Saturn (Daytoonaaaaaa...), che non se ne andrà per le prossime 12 ore. Comunque sia, Daytona 2 si presenta benino – speriamo che mantenga la giocabilità della prima uscita... Anche di Fighting Vipers non c'è molto da dire. Il predecessore su Saturn non mi è piaciuto molto, gustavo molto di più le partite a Virtua Fighter 2; in ogni caso aspettiamo anche per questo di vedere come si comporta sulla nuova console.

Un altro titolo che pare in produzione per la nuova console a 128 bit Sega dovrebbe essere Title Defense della Climax, un simulatore (abbastanza arcade) di boxe. Mi ricorda un po' il vecchio Frank Bruno su C= 64, conversione di un arcade col personaggio in wireframe... 5 modalità di gioco differenti (tra cui quella allenatore, molto interessante a mio avviso), personaggi interamente modificabili e via dicendo – uscita sconosciuta, almeno per ora.
Ultimo ma non ultimo titolo annunciabile solo in via ufficiosa (vi ricordo che nessuno dei titoli qui citati è stato ufficialmente mostrato o annunciato da alcuna softwarehouse) è Looney Tunes sviluppato, pare, dall'Infogrames. Le foto fanno presagire bene, almeno per quanto riguarda la grafica. Ma quella di un cartone animato, si sa, ormai non è affatto difficile da riprodurre su una console, anche tra quelle di questa generazione, figuriamoci su un 128 bit... Per ora limitiamoci quindi a goderci le foto.

graphic time

E' nato **Play Station Graphic Kit.**

Un prodotto **brevettato** ed appositamente studiato
da Promo Video per dare alla tua Play Station l'aspetto che preferisci.
Un kit di pratici adesivi, con le immagini
che maggiormente rispecchiano i tuoi gusti e le tue passioni.
Numerose personalizzazioni tra cui scegliere
per dare vita ad una vera e propria raccolta da collezione.

Richiedi **subito**

PlayStation™ GraphicKit

al tuo rivenditore
di fiducia!

...sono disponibili anche versioni a colori neutri (£. 19.900!!!)

Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Ad ognuno
La sua console

PlayStation™ Graphic Kit

a sole £ 24.900!

PROMO VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

rompi la monotonia.
personalizzala!

PlayStation™

Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Prodotto realizzato e distribuito da:
Promo Video S.r.l. • Via C. Battisti, 14 • 21011 Casorate Sempione (VA) • Tel. 0331.29.63.00 r.a. • Fax 0331.76.95.82
http://www.promovideo.it • e-mail: zpromo@tin.it

MADE IN JAPAN

Ancora Final Fantasy 8, ancora Dreamcast e altra roba proveniente dalla patria di Goldrake. Che cosa potreste chiedere di più? Ah, capisco. ma

ANCORA DREAMCAST?

Innanzitutto, vorrei precisare che il mese scorso la foto della console in questione ce l'avevo, ma per un bizzarro e misterioso disguido non è stata pubblicata (si sono visti solo il pad e il memory-coso). E dire che ero pure contento d'essere arrivato per primo... La solita sfortuna. Comunque sia, ora potete ammirare la nuova creatura di casa Sega in tutta la sua supposta magnificenza (continuo a sostenere che secondo me è un plasticone) grazie a una composizione fotografica realizzata da me medesimo che riunisce in un botto il pad, il memory-aggeggio, la console e il logo (quando vuoi che una

cosa sia fatta bene...). In questa occasione vorrei anche segnalarvi la prontezza di spirito di un mio grande fan che, letto il mio box, ha deciso di esprimermi un suo commento in due lettere differenti (per essere sicuro che le leggessi me ne ha mandate 930 copie). Leggiamole un po':

From: seiun@buffone.pirla.it
Subject: BUFFONE!

L'unico buffone qui sei tu!! Corrotto del cavolo!! Lo so che i soldi della Sony sono belli vero?? Vigliacco!! Cerchi solo di convincere gli utenti della potenza della tua Sony che ti dà soldi a palate vero? Così rovini il mercato e rovini una rivista che all'inizio era la migliore.. Ma ora è solo una rivista di corrotti!!
BUFFONE!!BUFFONE!!BUFFONE!!

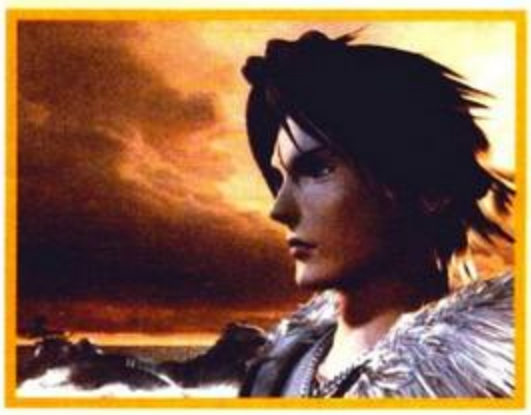
From: sony@corotto.it
Subject: Una cosa...

Lasciami togliere questa soddisfazione : TUTTI IN CORO : SEI UN BUFFONE CORROTTO!

Non ho potuto rispondere a questo mio grande fan perché ha usato degli indirizzi chiaramente fasulli (benché suppongo che il primo utilizzato abbia una qualche attinenza con la realtà) e mi piacerebbe farlo in questa rubrica. Innanzitutto, una precisazione: il parere espresso lo scorso mese (che sostengo tuttora) era mio personale, e non quello della rivista. Il Made in Giappone lo faccio io e nove volte su dieci reca anche la mia firma, quando non mi dimentico di metterla, quindi non si può dire che mi sia nascosto: eppure mi si dà del vigliacco (e me lo dice una persona che mi manda dei messaggi anonimi). Cosa devo dire? Bah! Inoltre, mi viene attribuito un potere del quale non dispongo, cioè quello di poter influenzare il mercato. Secondo il mio modesto parere, la Sega non crollerà certo per le mie parole e il Dreamcast avrà probabilmente una "carriera" lunga e fortunata (gufo) grazie alla collaborazione con l'amatissimo Bill Gates, al suo design avanguardistico e soprattutto alla capacità di supporto delle sue console dimostrata negli ultimi tempi. Il nostro amico mi accusa poi di essere corrotto e pagato dalla Sony. Caro amico, non c'è alcun bisogno di pagare per convincermi a giocare a Gran Turismo o a Tekken 3. Quando Saturn e Playstation apparvero per la prima volta in ufficio, tutti noi eravamo concordi: il PSX faceva delle cose spettacolari, ma i suoi giochi erano di gran lunga meno divertenti di quelli visti sulla console Sega. Per mesi il Playstation continuò a collezionare titoli mediocri o brutti (in primis Tekken – l'originale – che sfigurava orrendamente di fianco a Virtua Fighter 2) mentre qua si giocava quasi esclusivamente con i giochi sfornati dalla AM2. Cosa accadde poi non lo so, fatto sta che alla lunga ci ritrovammo ad accendere il Saturn quasi solo per Decathlete prima e per Winter Heat poi, con sporadiche sessioni a Gun Griffon, eynos II, Victory Goal e un'altra manciata di titoli. Se fosse per me, terrei a casa tutte le console esistenti per poter giocare a ogni genere di giochi: Sega Rally e Guardian Heroes ancora mi mancano e vorrei poter giocare tutto il giorno a Goldeneye su N64, magari a Wonderboy III su Master System, a Zelda su Super NES, a RC Pro Am su NES e così via. I soldi però non me li regala nessuno (tantomeno la Sony) e mi sono comprato una sola console. Ho operato una scelta: la stessa cosa devono fare più o meno tutti quanti, benché esistano numerosi figuri danarosi che amano comprare tutte le console d'importazione appena escono. In questa scelta noi vi potremo aiutare e vi potremo dare indicazioni, ma non dimenticate comunque che alla fine la scelta la dovrete fare voi. Il nostro amico coraggioso alla fine comprerà il Dreamcast (magari il giorno stesso in cui uscirà, regalando il classico mezzo milione ai negozianti – comunque secondo me la scatola gli casca di mano e si rompe), giocando fino a notte fonda con Daytona 2, Scud Race, Virtua Fighter 3 o qualsiasi titolo esca (questi li ho sparati a caso). L'importante comunque è che si diverta lui. Il Dreamcast uscirà, usciranno i giochi, la gente li comprerà belli o brutti che siano (così come fanno adesso con tutte le console) e poi uscirà una nuova macchina, e la storia si ripeterà... Se volete anche voi confidarvi col sottoscritto trovate l'indirizzo di posta elettronica all'inizio della rivista. Cercate di non superare i cento messaggi a testa, però...

FINAL FANTASY VIII – SECOND IMPACT

Evangelion non c'entra nulla, volevo solo sottolineare questa nuova ondata di foto dell'ultimissimo gioco di ruolo della Square. Che cosa vi ho raccontato il mese scorso? Dunque, dopo aver scaricato un po' di foto da Internet (i più scafati tra voi avranno anche riconosciuto il simbolino il sito dal quale le ho prelevate) vi ho ricordato il nome del protagonista e della sua arma, vi ho detto che i personaggi non sono più SD, che l'engine è quasi quelli di Parasite Eve... Beh, non si sa assolutamente nulla di nuovo, però queste due o tre immaginette ve le volevo proporre. Cosi.



IL GIOCO CHE VOLEVAMO TUTTI...

...Non è questo. Ma avrebbe potuto essere questo. Una combinazione che ci ha sempre affascinato (o che MI ha sempre affascinato) è quella che comprende le moto, i robottoni e le cose futuristiche in genere. Non sto parlando di Mazinga su una Cagiva dipinto da Boccioni (mmm... interessante), bensì di atmosfere alla Mospeada, la seconda serie animata del trittico Robotech (quelle con i Cyclon, le moto che si trasformavano in tute da battaglia). Ebbene, Speed Power Gunbike avrebbe potuto essere tutto questo: in codesto gioco ci ritroviamo a pilotare delle moto che si trasformano in robottoni e che devono attraversare dei percorsi irti di nemici e ostacoli. Beh, non fatevi ingannare. Ci sono le moto, i robottoni, le cose futuristiche. Manca il gioco: le moto non sono divertenti da guidare (e nemmeno da vedere, hanno tre ruote e sono bruttissime), i combattimenti non sono molto interessanti e sembra che il gioco carichi di una strana energia magnetica il tasto Power del Playstation, attirandovi inesorabilmente verso di esso. Mah...

PUGNI E CALCI SUL N64

Titolo: Beat Crisis. Genere: picchiaduro alla Final Fight, o se volete alla Fighting Force. Console: Nintendo 64. Ecco qualcosa di interessante: un bel gioco di questo genere doveva ancora vedersi su Nintendo, e questa potrebbe essere la volta buona per mettere a tacere una volta per tutte la nostra fame di cloni di Streets of Rage (che rimane comunque il migliore in assoluto, lui e gli altri due titoli della trilogia). Da quanto possiamo vedere la grafica sembra carina e il dettaglio tanto – chissà se la Bandai questa volta è riuscita a mettere assieme qualche cosa di buono?

BOMBERMAN HERO – ANCORA LUI

Giusto un veloce flash per rifilarvi queste foto di Bomberman Hero, prossimo gioco della Hudson, per Nintendo 64, del quale in effetti vi abbiamo già parlato. Sapete che non mi ricordo più invece che cosa dovrebbe essere Bomberman Wars?

ALTRO AGGIORNAMENTO

Se la Hudson mi manda le foto, io le pubblico – quelle del mese scorso le ho babbate da una rivista. Eccovi quindi delle immagini ripulite di Star Soldier Vanishing Earth per N64. Buon pro vi facciano.

ASPETTANDO 1080°...

...Che non abbiamo ancora visto, ecco delle immagini di King Hill, o Twisted Edge 2 (il comunicato stampa non è chiaro su questo punto). Titolo o non titolo, le foto parlano da sole – se non vado errato, dovrebbe trattarsi di un gioco (ma non vorrei sbilanciarmi) di snowboarding. L'aspetto sembra abbastanza spartano, anche se è abbastanza difficile commentare su così poco materiale. Speriamo che a Raffo piaccia.

E QUESTO COS'E'?

Non so cosa sia, ma questo WinBack per Nintendo 64 sembra una bella cosa. Darebbe quasi l'impressione d'essere una specie di GoldenEye taroccato e rifatto con dei poliziotti. La grafica è molto bellina e il protagonista si chiama Jean Luc Couger (e non Cougar). Di più non saprei...

A QUANDO IL GIOCO DI ALBICOCCA?

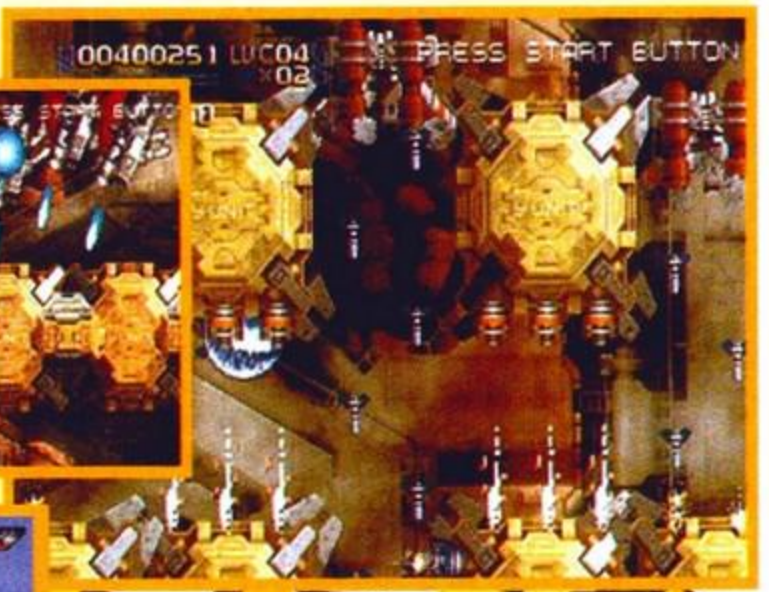
Sulle virtù (o presunte tali) dei giochi di pesca mi sono già espresso tempo addietro, lasciando intendere il mio scarso entusiasmo per questo genere di cose. I cultori saranno contenti di sapere che adesso dovrebbe uscirne uno per Nintendo 64... Tutti gli altri invece dovrebbero rammaricarsene.

MAMMA MIA! IL PICCHIADURO DEI ROBOTTONI!

Gundam Battle Master, il picchiaduro bidimensionale per Playstation con i vari Gundam e Zak, aveva suscitato il mio interesse, ma questo gioco è davvero tutt'altra cosa: un picchiaduro poligonale per Nintendo 64 con Gundam, Vultus 5 e Daitarn 3 (e questi sono solo quelli che ho riconosciuto), e cioè tre tra le figure di maggior spicco del panorama "robottistico". Mamma mia, a me l'attacco solare...

CHI TROVA UNO SPARA E FUGGI TROVA UN TESORO

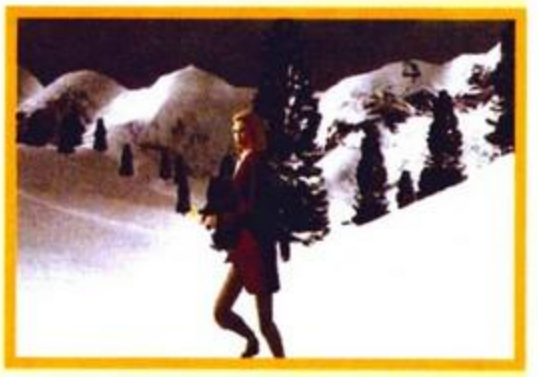
I Treasure avevano promesso di dedicarsi agli sparaspara, ed ecco qua Radiant Silvergun, un nuovo e spettacolare gioco per Saturn. Senza dubbio il geniale team giapponese sarà riuscito a escogitare qualche trucco diabolico per rinverdire i fasti di questo genere, che ultimamente sembrava quasi sparito nel nulla... Chissà quando potremo metterci su le mani?



MADE IN JAPAN

DI NUOVO DREAMCAST – E QUESTA VOLTA E' UN GIOCO

Dopo il box iniziale, eccovi le prime foto di un qualsiasi gioco per Dreamcast che si siano mai viste – signori e signore, D2 – il seguito di D (ovviamente). Niente più avventura alla 7th Guest, piuttosto questa volta sembrerebbe quasi un gioco d'esplorazione. I filmati sembrano molto bellini ma le foto del gioco vero e proprio non ci lasciano intendere nulla della potenza della nuova console della Sega – vorrà dire che aspetteremo di poterlo vedere in movimento...



SUCCESSI PROSSIMI VENTURI...

Eccovi le foto (finalmente) di Virtual On Oratorio Tangram e Daytona USA, gli attesissimi seguiti di due dei coin-op più popolari della Sega (Virtual On era famosissimo in Giappone, un po' meno da noi). Le foto ve le mostro perché quasi sicuramente tutti e due i giochi verranno convertiti (non si sa come quando e perché) per Dreamcast... Daytona 2 sembra bello, eh?

QUALCUNO DI VOI CONOSCE ASTRO SUPERSTARS?

Si dà il caso che questo sia il titolo di un nuovo picchiaduro bidimensionale (il genere avrà anche fatto il suo tempo ma nessuno sembra se ne sia accorto) per Saturn, dall'aspetto molto bizzarro ed estremamente colorato. Chissà se è pure divertente.

IL MINI AGGEGGILLO INFERNALE DEL PLAYSTATION

Non ho ancora capito a che cosa serva, ma eccovi le foto. Fate un po' voi.

IL TRUCCONE DEL MESE

Non è un truccone, e non è nemmeno "del mese" (non ne trovate uno ogni numero, intendo) però il titolo mi piaceva. Lo sapevate che in Tekken 3 il Dott. Boskonovitch ha una combo da 20 colpi che in tutto causa 220 danni? Eccovela qui: premete X e il cerchio per attivare la "carica", quindi premete alto/avanti+quadrato, quattro volte X, avanti+X, quattro volte X, tre volte cerchio, cinque volte X, triangolo e quadrato. Provatela e sappiatemi dire.

BGGAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

NINTENDO64

PlayStation

GAME BOY

Tutti i marchi appartengono ai legittimi propietari

Alca & Dima

Tutti Grandi TITOLI

JAPAN

USA

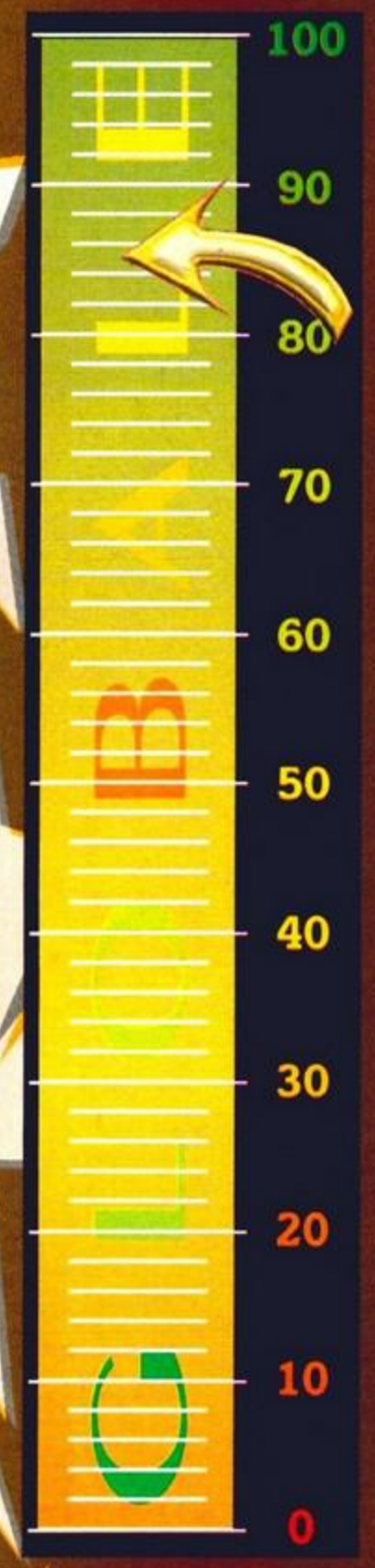
BG GAMES

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

DISTRIBUZIONE Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - E-mail:bggames@tin.it

Io penso che esistano tre tipi di elfi: quelli buoni, quelli cattivi e quelli sfigati...



PSYGNOSIS/WORKING DESIGNS

TITOLO GIOCO: ALUNDRA

ARCADE ADVENTURE

GIOCATORI 1

Eh già, poi proprio di recente mi sono immerso nella lettura di uno dei capisaldi della letteratura fantasy, quel Silmarillion (non potrò mai ringraziare abbastanza i Blind Guardian per avermelo fatto riscoprire!) che, affrontato alla tenera età di dodici anni, mi ha causato non poche turbe psichiche. Veramente ho sempre trovato lo stile del grande J. R. R. Tolkien abbastanza inquietante e se ripenso ad alcuni passaggi de Il Signore degli Anelli e di Lo Hobbit mi vengono ancora i brividi. Ma è da lì e dalle opere omnie dei primi tre "draghi" di Dragonlance che è nato il mio amore per draghi (ma lo sapete che anche i Therion sono innamorati di questi esseri fantastici? Pensate che il loro ultimo album, Vovim, significa in antico ebraico appunto "drago" e quello prima ancora, di cui non ricordo il titolo ispirato ancora a qualche lingua aramaica, idem...), creature immonde, elfi, maghi e cavalieri senza macchia e senza paura. Dicevo degli elfi. Alundra è un elfo e si può posizionare nella categoria dell'elfo buono ma pure sfigato. Che ne direste di uno che si trova su una nave e non sa perché, tormentato tutte le notti da incubi ed è indicato come il Releaser, colui che è in grado di entrare nei sogni della gente e renderli reali?
Sarebbe stata una pacchia per Freddy Kruger, ma Wes Craven l'ha concepito davvero troppo tempo dopo, perciò il più amato eroe di film horror della storia deve continuare ad accontentarsi di torturare i ragazzini di Elm Street. Ma sto divagando, troppo.
Beh, il nostro elfetto si chiama Alundra (proprio come il titolo del gioco, che storia eh?) e purtroppo per lui (non per voi, altrimenti come fareste a giocare?) è invischiato in una faccenda che a priori non dovrebbe riguardarlo minimamente, ma chi ha giocato un gioco di ruolo di stampo giapponese sa che è il destino di tutti i protagonisti maschili

fare questa fine...
Alundra è stato sviluppato dai Working Designs, a mio avviso uno dei gruppi più estrosi dell'attuale scena RPG/Avventura per console. I Working Designs erano una volta al servizio della Sega, con il buonissimo Albert Odyssey, ma si sono separati dal colosso in declino a causa di una serie di screzi dovuti alla pessima promozione del suddetto titolo durante una fiera di videogiochi. Via, si passa alla Sony e dopo pochi mesi (più o meno giugno dello scorso anno), arrivano le prime indiscrezioni secondo le quali i Working Designs non avrebbero più lavorato con la Sega ma sarebbero definitivamente passati alla concorrenza della Sony. Detto fatto ed ecco fare capolino il nostro Alundra.
Finora ho parlato di RPG (che lo ricordo per i più disattenti sta per Role Playing Game, ovvero Gioco di Ruolo...), ma effettivamente Alundra ha alcune caratteristiche di questo genere ma non lo è del tutto ed è per questo motivo che è un ibrido particolare, un misto tra Zelda e Breath Of Fire o Chrono Trigger, con la differenza che i combattimenti sono svolti in tempo reale e non a turni. Ciò significa che, oltre a un discreto cervello necessario per risolvere alcuni enigmi, ci vuole una buona dose di manualità, perciò se non siete mai andati oltre il primo quadro di Bubble Bobble lasciate pure perdere...

Ma la componente cervellotica non è stata certa lasciata in secondo piano, visto e considerato che sono state implementate un numero notevole di sezioni in cui dovrete fare funzionare più il vostro cervello che la vostra spada: enigmi, puzzle e trabocchetti sono all'ordine del giorno in Alundra...
La grafica non è niente di eccezionale e ricorda molto i titoli a 16 Bit per Super Nintendo e MegaDrive (il paragone con il design di Sword Of Vermilion mi viene quasi naturale, sebbene Alundra abbia solamente da spartire il design dei bitmap): il tutto è però con-

dito da eccezionali colpi di classe come i giochi di luce (basti vedere le ombre delle nuvole spostate dal vento) e da una colonna sonora che definire evocativa è quasi riduttivo...

All'inizio la trama acchiappa, soprattutto perché la voglia di capire che cosa diavolo sia successo o chi sia veramente il nostro Alundra è forte e tutto qui e nei dintorni) ed entrare nel suo sogno per sconfiggere delle entità malvagie che solo in seguito scoprirete essere dei tasselli nel mosaico dell'eterna lotta tra il bene e il male...

Peccato perché un po' di azione in più e qualche variazione nella struttura di gioco sarebbe stata sicuramente più apprezzabile. Comunque, gli amanti di questo genere troveranno in Alundra una buona sfida sia a livello cerebrale che fisico. Io continuo a preferire gli RPG tradizionali, ma devo comunque ammettere di essermi infervorato per qualche tempo con questa fatica dei Working Designs e sicuramente non lo mollerò finché non l'avrò portato a termine... E una non potrà mancare di stuzzicare anche il giocatore meno assatanato. Ma dopo un po' che si procede, la curiosità scema, se non altro a causa della monotonia delle azioni da portare a termine: la routine diventerà cercare chi c'è che non sta bene nel villaggio di Inoa (praticamente il gioco si svolge

volta finito? Niente, si archivia, ma non è forse questo ciò che amiamo noi fedelissimi di questo genere? Avere un gioco da poter terminare e giunti alla fine essere soddisfatti. Beh, a me non rimane altro da fare che salvare la recensione e spedirla ad Alex, anche perché credo si tratti dell'ultimissimo articolo... perciò mi congedo e saluto!

Andrea "MAOraNzA" Della Calce

PLAYSTATION

83 GRAFICA

SONORO 94

90 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 87

Alundra è un gioco un po' limitato e sinceramente mi aspettavo qualcosa di più. La struttura è abbastanza debole, al pari della storia non certo esaltante e troppo forzata. Ma comunque, pur non essendo un capolavoro, è senza ombra di dubbio azzeccato per l'aspetto grafico e gli amanti del genere potrebbero trovarlo gradevole... Non eccezionale, ma potrebbe essere la medicina giusta in attesa di Breath Of Fire III.

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Ordinare è facile:
✔puoi telefonare al 011/606.89.19
✔puoi faxare al 011/606.89.85
✔parli Internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Amici del Giaguaro — CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

Disponibili titoli PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

NINTENDO 64

TUROK 2
TELEFONARE

NINTENDO 64

CONSOLLE + WAVE RACE	L. 299.000
ACC. MEMORY CARD	L. 49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L. 59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L. 49.000
AIRBOARDER	TELEFONARE
BANJO & KAZOOIE	TELEFONARE
BIO FREAKS	TELEFONARE
BLAST CORP	L. 139.000
BOMBERMAN	L. 99.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L. 149.000
CRUI'S IN USA	L. 79.000
DARK RIFT	DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L. 129.000
DOOM 64	L. 89.000
DUKE NUKEM 64	L. 89.000
EXTREME G	L. 149.000
FIFA '98	L. 139.000
FIGHTER DESTINY	L. 109.000
FORSAKEN	PRENOTAZIONE
GASP	TELEFONARE
GEX 2	L. 179.000
GOLDEN EYE	L. 119.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 109.000
JOHN MADDEN	L. 99.000
KILLER INSTICT GOLD	L. 99.000
LAMBORGHINI A. C.	L. 89.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L. 169.000
LEGEND OF ZELDA	TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L. 189.000
LYLAT WARS + RUMBLE PACK	L. 99.000
MARIO KART	L. 99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	TELEFONARE
MISTIF MAKERS	TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L. 169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L. 95.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L. 95.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L. 149.000
NBA COURTSIDE	TELEFONARE
NBA IN THE ZONE 98	TELEFONARE
NBA HANG TIME	L. 95.000
NBA PRO 98	TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98	TELEFONARE
QUAKE	L. 99.000
STAR FOX	L. 159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L. 159.000
SUPER MARIO 64	L. 99.000
TETRISPHERE	L. 109.000
TOP GEAR RALLY	L. 139.000
TUROK	L. 149.000
VOLANTE + PEDALI	L. 139.000
ULTYRA SOCCER	TELEFONARE
VIRTUAL CHESS	L. 139.000
WAVE RACER	L. 99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L. 139.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 149.000
YOSHI ISLAND	TELEFONARE
ZELDA	TELEFONARE

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLAZE & BLADE	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CHILL	TELEFONARE
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDERS 2	L. 82.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 82.000
DUKE NUKEM 3D	L. 79.000
FIFA '98	L. 79.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
KICK OFF MANAGER '98	TELEFONARE
KULA WORLD	TELEFONARE
LEGGEND	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
RAGE RACER	L. 92.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SET RIDER	L. 75.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 59.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN	PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

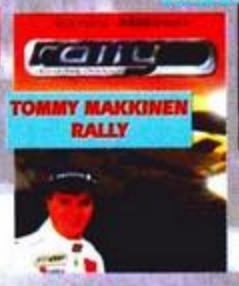
PlayStation

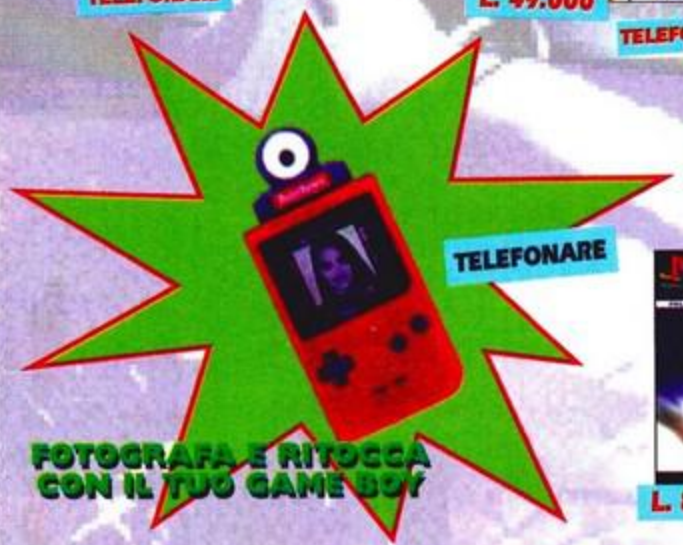
PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - **TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI**

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI • TELEFONARE

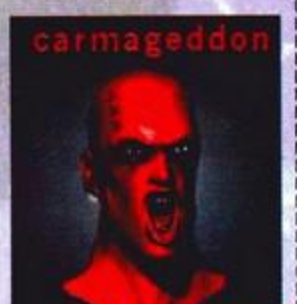
DA SETTEMBRE DISPONIBILE VERS. EUROPEA





INT. SUPER STAR SOCCER PRO 98
TELEFONARE

TORNEO IL 12 LUGLIO
BATTAGLIA DI MEMORY CARD
TELEFONARE



SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE	OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L. 59.000
ACC. JOYPAD	L. 49.000
BUST A MOVIE 3	TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L. 89.000
CRIPT KILLER	TELEFONARE
CROC	L. 99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L. 49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L. 119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L. 125.000
DUKE NUKEM 3D	L. 99.000
ENEMY ZERO	TELEFONARE
FIFA '98	L. 92.000
FIGHTING FORCE	L. 99.000
FORMULA KARTS	L. 89.000
GUN GRIFON II	TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L. 99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L. 175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L. 119.000
LAST BRONX	L. 89.000
MANX TT	L. 69.000
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L. 99.000
MOUSE OF THE DEAD	TELEFONARE
NASCAR '98	L. 89.000
NBA LIVE 98	L. 92.000
NFL QUOTERB. 98	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)	TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L. 129.000
QUAKE	L. 99.000
RAYMAN	L. 69.000
RESIDENT EVIL	L. 88.000
SEGA TOURIN CAR	L. 105.000
SONIC R	L. 99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L. 135.000
VANDAL HEARTS	TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L. 69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 69.000
VIRTUAL RANCING	L. 59.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WINTER HEAT (PAL)	L. 99.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L. 69.000
WORLD WIDE SOCCER 98	OFFERTA
X-MEN	L. 59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

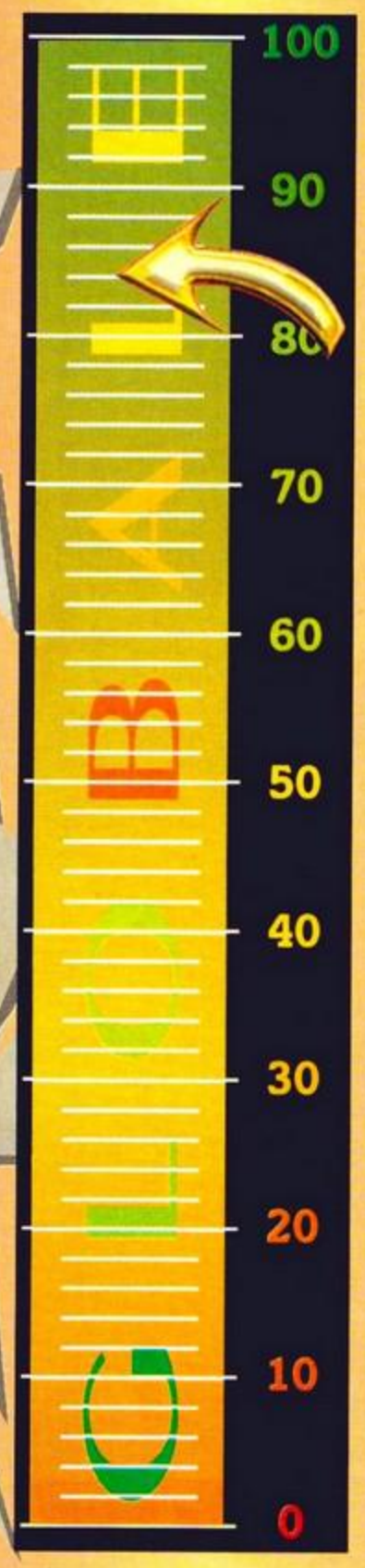
N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Buggy

Non vi ha mai sfiorato il dubbio che chi vi sta accanto sia manovrato dagli alieni?

Anche se apparentemente questa domanda potrebbe non sembrare attinente con il gioco che sto per recensire, non mi potevo certo esimere dal citare velocemente uno degli argomenti che hanno retto banco in quel di Verona al recente Sport Show, fiera del fitness e delle attività sportive cui una nutrita rappresentanza redazionale ha partecipato. Correva voce, infatti, che Paolone fosse manovrato da un'entità aliena che, insediatasi nel suo cervellino, ne controllasse i movimenti agendo direttamente sui nervi che costituiscono l'ottanta percento del corpo del celebre bovino. Questa situazione di estrema drammaticità costringeva il povero redattore a comportamenti sconclusionati, al gesticolare incontrollato e al proferire strane affermazioni in apparente antitesi con quanto invece il mentecatto stava facendo. Potrete quindi capire come il sottoscritto, il prode TMB (ha persino diviso l'alcova matrimoniale con Paolone), un finalmente imbellito Raffo e il mitico Jabbone (un acquisto dell'ultimo momento) si siano in più di un'occasione meravigliati di fronte a scene in cui il curatore della posta più bella dell'universo camminava a zig zag cercando i gradini laddove non c'erano, mulinellava le braccia sopra il capo e banfava cose del tipo "Pe-pee-paa... (questo è il suono emesso dal sincronizzatore vocale non perfettamente a punto) siamo venuti in pace" o "Pee-pe-paa-pee... conquisteremo il mondo". Potere della possessione. E co-



GREMLIN INTERACTIVE

BUGGY

AUTO RADIOCOMANDATE

GIOCATORI 1-2

Buggy

sa c'è di più simile al controllo mentale dei modelli di auto radiocomandati (visto che il buon Duspa trova sempre un nesso logico!)? In pratica anche in questo caso c'è un'entità superiore (il giocatore) che impartisce ordini (i comandi) a un'entità inferiore (il modellino) agendo sul suo sistema di controllo (il radiocomando). E ancor più attinenti non sono forse i videogio-

una simile duina è stata colta in pieno dai game designer della Gremlin Interactive e dopo le micromacchine, dopo i big foot, dopo le auto gran turismo, finalmente anche i modellini radiocomandati giungono sulle nostre fide Playstation. Buggy è un gioco di guida prettamente arcade. Non sarà pertanto necessario perdere ore nella messa a punto dei veicoli o nell'apprendimento dei segreti di guida. Padroneggiare il proprio veicolo è immediato e già dalla prima gara sarete in grado di competere e gareggiare con le auto controllate dall'intelligenza artificiale. Sempre che non abbiate la

manualità di Paolone sotto controllo alieno, ovviamente... Questa eccessiva immediatezza, anche se apprezzabile all'inizio, si rivela essere poi uno dei grandi limiti di Buggy, dato che la curva di apprendimento è brevissima e ben presto riuscirete a vincere tutte le gare. In particolare, anche i percorsi più ostici richiederanno al massimo un paio di prove, ma poi sarete in grado di padroneggiarli in pieno. La longevità ne esce con le ossa rotte e, se non fosse per l'elevato numero di tracciati disponibili, la votazione sarebbe stata senza dubbio inferiore. Il sistema di selezione delle piste è abbastanza macchinoso. Non esistono menu di scelta, ma solamente dei livelli collegati, tra i quali vi sposterete esattamente nello stesso modo in cui corre-

chi? Cambia il mezzo di input ma non il succo: qualcuno prende delle decisioni e impartisce ordini e qualcosa li esegue. L'accoppiata vincente videogioco più modello radiocomandato appare quindi essere la summa suprema del binomio comando-esecuzione e pertanto perfettamente in tema con il controllo alieno ai danni di Paolone.
L'enorme potenzialità di

te sui circuiti. La vostra cara automobilina, pertanto, se ne andrà a spasso per i vari livelli, "entrando" nelle varie sezioni relative a ciascun tratto di pista. Le modalità di gioco sono poche, ma sufficienti. Si tratta del classico arcade in cui affrontate le varie piste l'una dopo l'altra; del time trial, in cui correte contro il cronometro; del gioco a due, in cui sfidate un compagno umano (o umanoide se state giocando contro Raffo), mediante split screen orizzontale. In questo frangente il gioco non perde più di tanto e sia la visibilità che il dettaglio grafico rimangono a livelli più che accettabili. A proposito di grafica, qualche appunto va sicuramente mosso alle texture che ricoprono i pochi poligoni presenti su schermo. E' vero che il gioco è abbastanza veloce e fluido (in alcuni casi si notano incomprensibili rallentamenti), ma il livello di dettaglio medio è assolutamente al di sotto degli standard attuali. Le automobiline a disposizione all'inizio del gioco sono solamente quattro. Vincendo le gare e superando i vari livelli si ottengono delle auto bonus, sempre più veloci e più performanti. Tutti i sedici modelli che avrete a disposizione finendo Buggy sono caratterizzati da tre parametri fondamentali, che ne dovrebbero influenzare il comportamento in gara: velocità, accelerazione e tenuta. In realtà una volta presa confidenza con il mezzo imparerete che l'unica cosa che veramente conta è la velocità di punta. Il look delle auto è particolare e riprende fedelmente quello dei modellini radiocomandati da fuori strada.

Grossi pneumatici artigliati, vistosi alettoni e colori sgargianti. Il livello di dettaglio dei modellini non è affatto malvagio e forse stona un po' con alcuni scenari particolarmente scarni. In particolare è di buona fattura l'ani-

mazione delle sospensioni e dei grossi pneumatici, che ondeggiano seguendo l'ondulazione del terreno. Le piste disponibili sono molte (in media sono tre per livello e i livelli sono abbastanza per soddisfare anche i palati più fini); generalmente i tracciati riprendono quella che era la filosofia di MicroMachines, con elementi giganteschi che ricordano in continuazione il fatto che state pilotando delle auto in miniatura. Le piste sono raramente chiuse (modello circuito) e spesso e volentieri sono caratterizzate da tagli o scorciatoie. Non è una regola, ma capita. Le ambientazioni sono molto varie ed eterogenee e vi ritroverete a gareggiare sulla spiaggia, all'interno di cupe caverne, tra le torri di castelli e fortezze, su angusti percorsi cittadini o su piste decisamente futuristiche. In ogni caso l'elemento comune sarà la presenza di porte colorate che poi rappresentano l'originale sistema di gestione e raccolta dei power-up. Passando sotto queste porte si attivano particolari combinazioni di colori, ciascuna delle quali regala un bonus. Se, per esempio, si passa sotto la porta gialla e subito dopo sotto una rossa si ottiene il turbo; se la sequenza di colori è giallo-arancio si ottiene una sorta di invulnerabilità. Inanellando tre colori si bloccano le auto avversarie e realizzando combinazioni più complesse (anche a quattro o cinque colori) si acquisiscono delle abilità speciali, tipo volare o sparare all'impazzata. Questo sistema di power-up fornisce al gioco un pizzico di strategia in più, dato che è possibile accumulare i colori via via raccolti o eliminarli se si sta puntando a un bonus diverso. Inoltre, una volta raccolto un colore, sullo schermo vi viene indicato l'accoppiamento ideale e pertanto inizia una caccia spietata alla porta di quel preciso colore. Sbagliando e passando sotto una porta di diverso colore il bonus si perde e si ricomincia a cercare. Alla fine il dilemma è sempre quello: seguire la traiettoria ideale infischiandosene delle combinazioni di colori e delle porte o cercare di raccattare più power-up possibili, anche a costo di allungare la

strada percorsa? Agli strateghi l'ardua sentenza. Gli avversari manovrati dall'intelligenza artificiale sono tre e generalmente si comportano in maniera abbastanza realistica, costringendovi a non scherzare quasi mai.
Da un punto di vista tecnico Buggy è realizzato in maniera discreta. Dico discreta perché quasi ogni caratteristica sembra altalenante, con elementi positivi e negativi: è veloce ma non fluidissimo; il comportamento dei fuoristrada è realistico (sbandano e saltano che è un piacere), ma talvolta si ha l'impressione che il controllo sia del

tutto casuale; le piste sono realizzate molto bene e le collisioni sono ben implementate (fa eccezione il mare, che altro non è che un pezzo di terreno ricoperto con una texture blu, non si spiegherebbe altrimenti il galleggiamento dei mezzi meccanici), ma capita di non riuscire a vedere da che parte curvi il tracciato o in che direzione si debba andare. La giocabilità è buona, complice anche l'immediatezza e la longevità avrebbe potuto essere migliore (come già detto Buggy è facile, ma le piste disponibili sono moltissime e le auto da scoprire altrettante). Il gioco è tradotto in sei lingue, tra cui anche un italiano decisamente corretto. E con questo passo e chiudo, dato che sento come un ronzio nella testa e... e... PA-PE... PE... scenderemo tra voi... PE-PEE...

Stefano "DuspiS" Lisi

PLAYSTATION

84 GRAFICA

SONORO 82

85 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 85

Buggy è un giochino carino, abbastanza divertente e coinvolgente. Purtroppo la realizzazione tecnica non troppo esaltante e uno schema di gioco alla lunga ripetitivo ne minano inesorabilmente la valutazione, condannandolo al limbo dei senza infamia e senza lode. Peccato.

Da global game di non

(*)

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO64

CD-ROM

SCEGLI NOI PER APRIRE UN NEGOZIO IN FRANCHISING. GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE CATENA DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. INVESTIMENTO SICURO. SUCCESSO ASSICURATO.

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

vero trovate solo questo*

SIAMO CERTI DI GARANTIRVI UN CONTRATTO DI FRANCHISING CHIARO E TRASPARENTE SENZA FALSE ILLUSIONI E SUPPORTATO DA GRANDE PROFESSIONALITÀ DEL NOSTRO STAFF, GARANTITI DA UN IMMAGINE PUBBLICITARIA FORTE E D'IMPATTO, CON I MIGLIORI PRODOTTI INTERNAZIONALI E IN ESCLUSIVA. TANTISSIMI GIOCHI PRONTI AD INVADERE IL MERCATO. LA NOSTRA AZIENDA PARTECIPA ALLE PIÙ GRANDI FIERE DEL MONDO RISCONTRANDO CONTATTI E SUCCESSI IN QUALSIASI PARTE DEL GLOBO. SIAMO PRESENTI NELLE PIÙ GRANDI TESTATE DEL SETTORE, INOLTRE STIAMO PREPARANDO UN NUOVO GRANDE CONCORSO CON VIAGGI E VACANZE DA SOGNO COME PREMI FINALI. PLAY 'N GO È IL NOSTRO LOGO DEL CONCORSO. PER INFORMAZIONI SUL NOSTRO FRANCHISING RITAGLIA IL COUPON E SPEDISCILO PRESSO LA NOSTRA SEDE DI MILANO.

DI NON VERO ABBIAMO SOLO LA FOTO QUI A FIANCO.

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI IN ITALIA:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino Viale per Lonate
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA)Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI)Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
FOGGIA Via Domenico Cirillo, 52
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale Guglielmo Marconi, 270/A
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO

ALL' ESTERO:

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains L. 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamanca 27 - 8°

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128

Ref. PSM

Nome

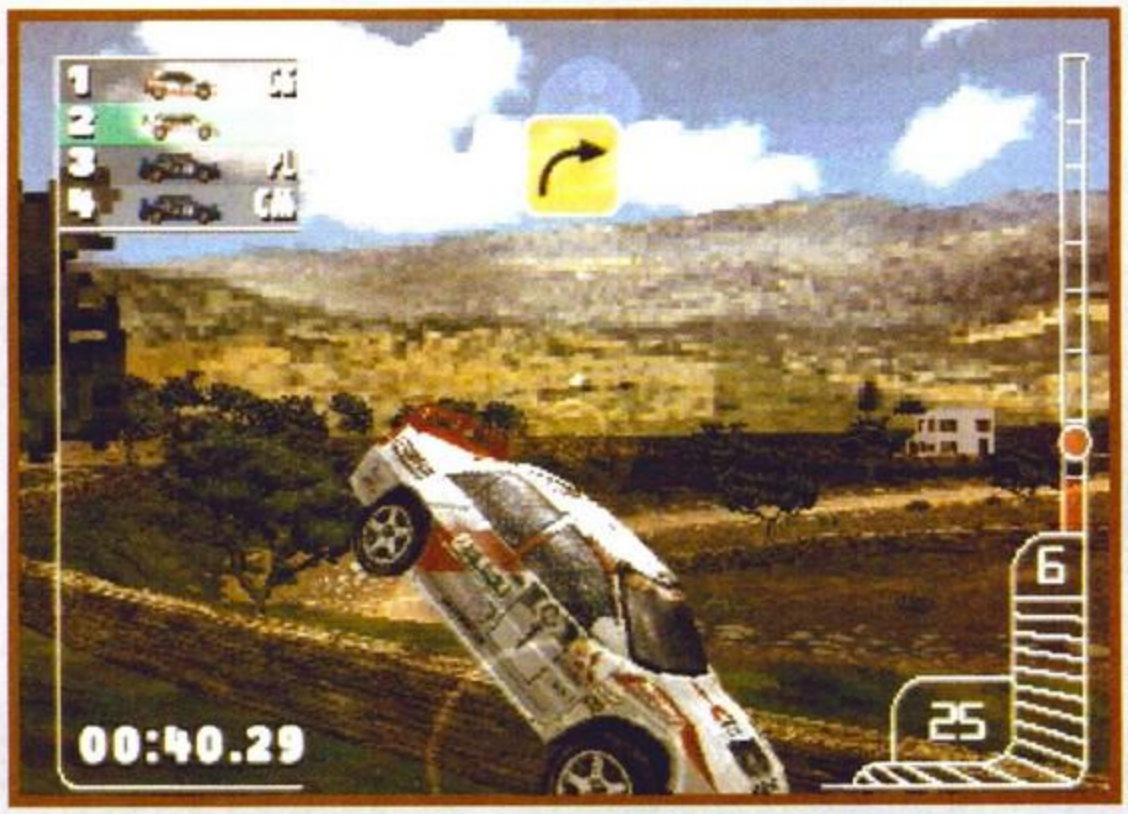
Indirizzo

Tel.

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

REVIEW

Ed eccolo qua, in anticipo sui tempi previsti... Il cuggino di TOCA è pronto a fare la sua apparizione nella vostra collezione di grandi giochi corsaioli.



La Codemasters conferma la sua capacità di sfornare grandi titoli più o meno corsaioli (basti pensare all'impareggiabile MicroMachines e, appunto, a TOCA), portando finalmente anche su Playstation un vero gioco di rally. Questa volta, a differenza di quello che accade spesso, il nome di un campione dello sport viene affiancato a un titolo di grande spessore e assolutamente degno del suo testimonial. Diciamo subito che la grafica dei menu non è nulla di particolare, c'è tutto quello che serve e tutto è semplice e intuitivo ma senza troppi fronzoli; come al solito la traduzione in italiano non è il massimo della vita (purtroppo non c'è possibilità di scegliere la lingua) e il sonoro segue la linea adottata in generale, semplice ed efficace. Le possibilità che avete per mettervi a bordo di un'auto e correre sono tre (campionato completo, rally singolo o time-trial su una o più tappe di un singolo rally) ma esiste anche l'opzione "scuola di rally", che dovrebbe servire per imparare a gestire questi mostri su 4 ruote. In realtà quest'ultima modalità, così com'è strutturata, non ha una grande utilità: avete infatti una serie di prove di difficoltà crescente da superare, alla fine di ognuna venite valutati sotto diversi aspetti e per passare la prova dovete raggiungere una votazione totale minima. Il discorso è che nessuno vi dà consigli su come affrontare la prova e nessuno vi dice come correggere gli errori di guida che avete commesso - che razza di scuola è mai questa? Per quel che riguarda le altre modalità, avrete a disposizione fino a 12 auto diverse (alcune, non disponibili all'inizio, si ottengono durante il gioco in modalità campionato vincendo determinate prove) utilizzabili a livelli di difficoltà differenti. Mi spiego meglio: Skoda

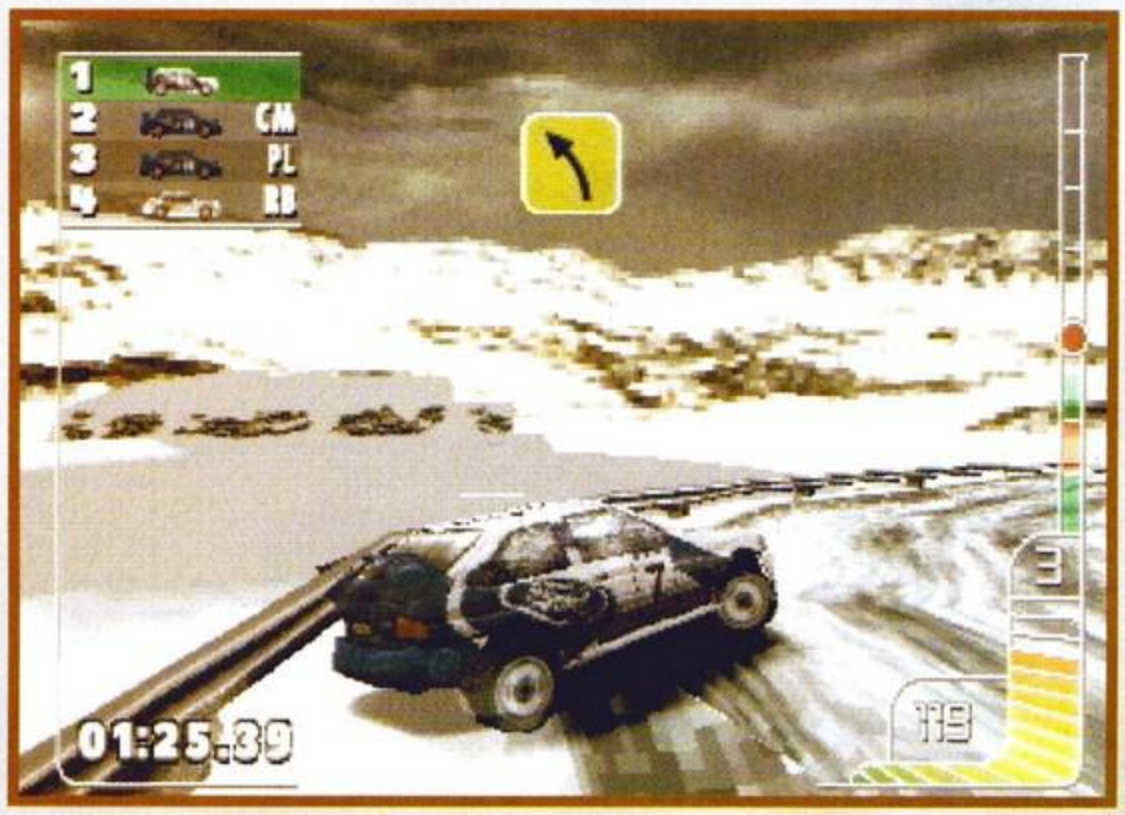
CODEMASTERS

COLIN MC RAE RALLY

RALLY VERO

GIOCATORI 1-2

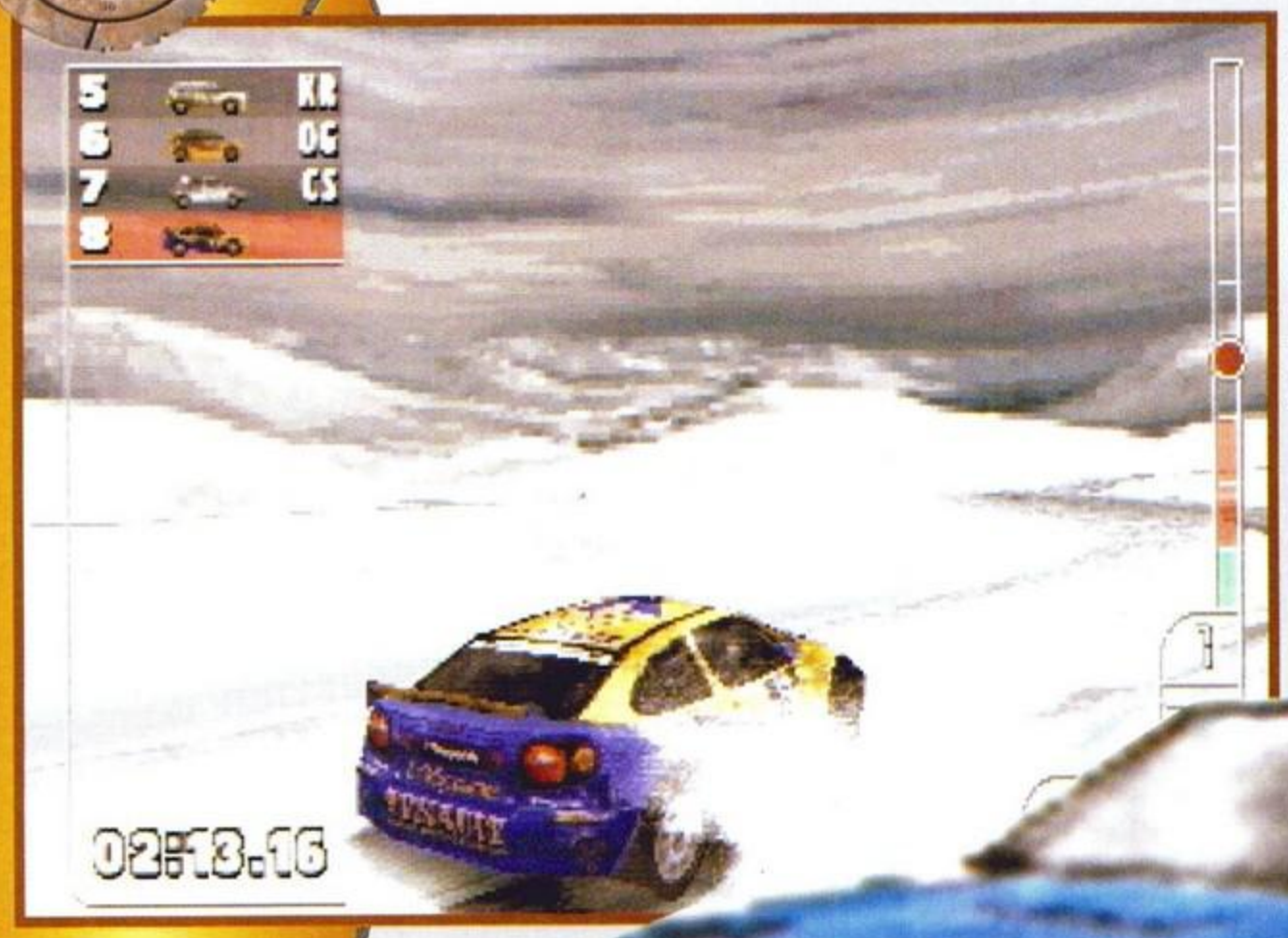
COLIN McRAE RALLY



parte del navigatore è di fondamentale importanza ed è stato realizzato in maniera eccellente, con segnalazioni complete e tempestive sia per le curve da affrontare che per gli ostacoli disseminati sul percorso. Anche le informazioni presenti sullo schermo sono state studiate accuratamente per cercare di non distrarre i piloti dalla guida: sia la vostra posizione nella classifica parziale della tappa che il vostro distacco dal primo, quando vengono aggiornati ai vari checkpoint, vengono segnalati in verde in caso di miglioramento e in rosso in caso contrario, in modo che possiate farvi immediatamente un'idea della situazione senza togliere gli occhi dalla

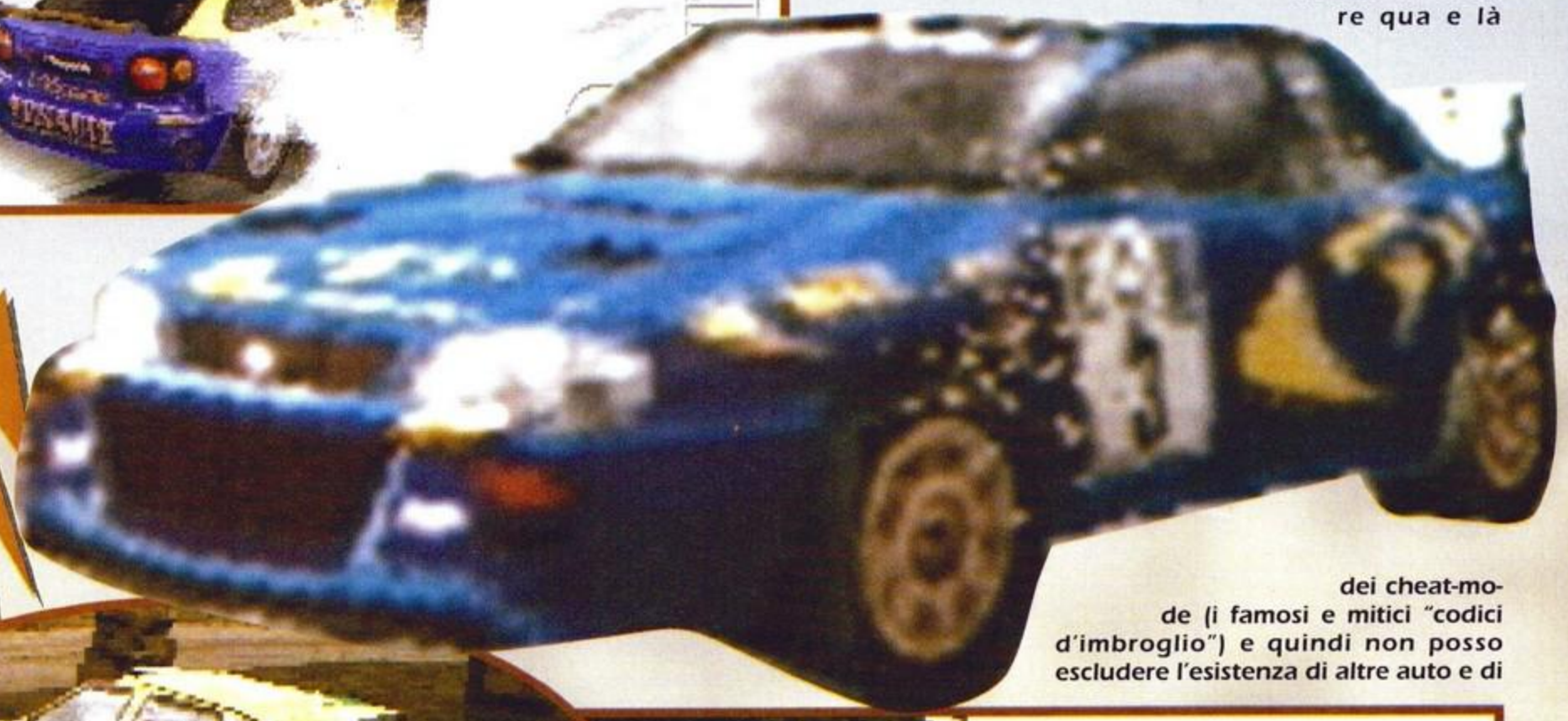
Felicia, Seat Ibiza, Volkswagen Golf e Renault Maxi-Megane sono utilizzabili a livello Principiante; Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Escort e Mitsubishi Lancer a livello Intermedio e Ford Escort Mk II, Ford

RS200, Lancia Delta e Audi Quattro a livello Esperto. Grande varietà a livello di percorsi disponibili, 8 rally in diverse località divisi in 6 tappe ciascuno e 4 di questi inoltre hanno come settima tappa, una cosiddetta "prova superspeciale", su circuito in confronto diretto con un avversario. Gli scenari sono molto vari e rendono benissimo l'idea delle varie ambientazioni (dalle strade innevate della Svezia a quelle strette e impervie della Corsica, a quelle polverose della Grecia fino al caos completo del rally d'Inghilterra) e delle condizioni atmosferiche. La sensazione di guida è resa perfettamente dalla velocità di gioco a dir poco eccellente e dalla grafica accattivante e ben curata (certo ogni tanto qualche poligono va per i fatti suoi, ma ci passiamo sopra, vista la qualità generale del gioco). L'aiuto da strada mentre le curve, oltre che dal navigatore, sono segnalate da frecce di diverso colore a seconda della difficoltà. I punti di assistenza sono semplici e intuitivi e le regolazioni delle auto sono effettuabili con facilità e velocità (anche in questo caso niente fronzoli, ma solo lo stretto necessa-

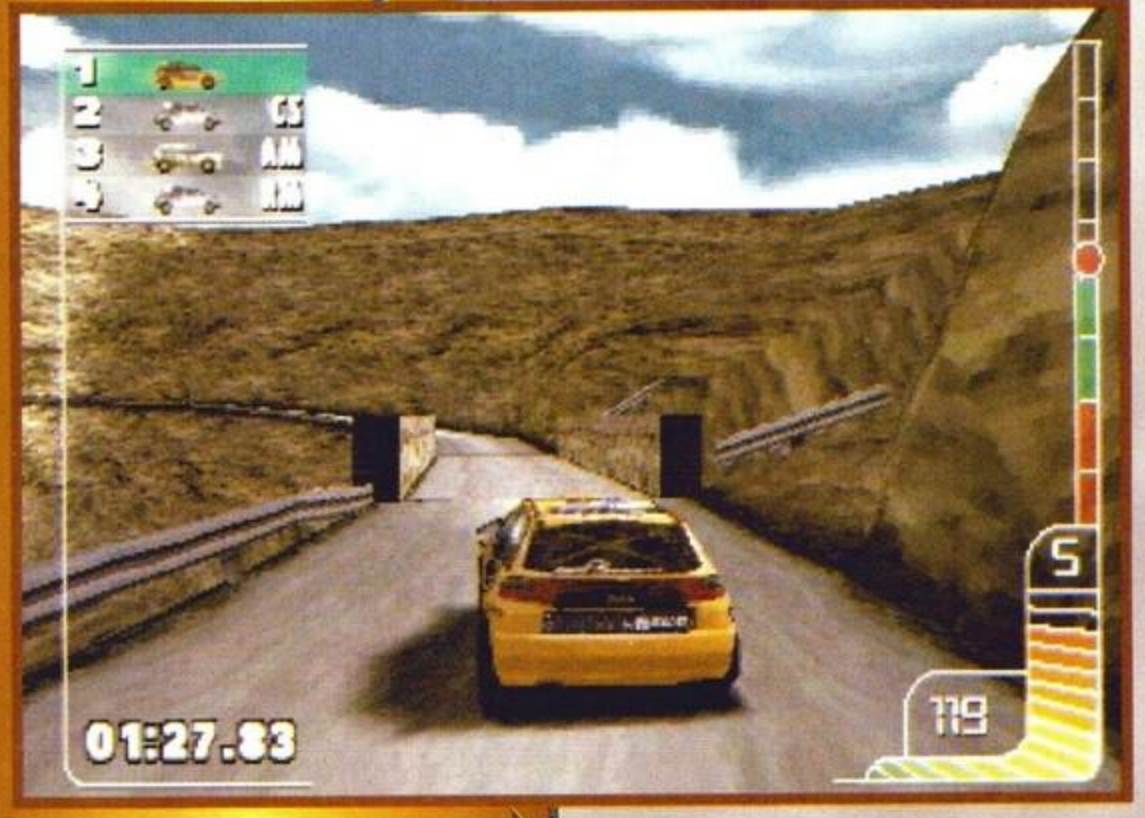


rio) scegliendo tra varie opzioni preimpostate.
Ogni regolazione o riparazione dell'auto richiede un certo tempo che viene tolto da quello totale a disposizione per la sosta, quindi dovrete scegliere bene quali sono gli interventi da fare sull'auto (anche se generalmente c'è sempre il tempo necessario per fare tutto ciò che

vi cosa succeda al livello difficile perché non ho avuto possibilità di provarlo, ma visto ciò che succede a livello intermedio ci sarà sicuramente da divertirsi. Bisogna dire che i programmatori della Codemasters sono stati un po' di parte per quel che riguarda i piloti "computerizzati": ci sono infatti tappe in cui il nostro Colin cybernetico risulta praticamente irraggiungibile, infliggendo distacchi abissali a chiunque e comunque risulta come vincitore predestinato per la maggior parte dei rally e soprattutto per la vittoria finale nel campionato (a meno che non siate voi a mettergli i bastoni tra le ruote). Non posso mettere la mano sul fuoco, ma penso che anche in questo titolo, come in TOCA, ci siano da vincere qua e là



dei cheat-mode (i famosi e mitici "codici d'imbroglio") e quindi non posso escludere l'esistenza di altre auto e di

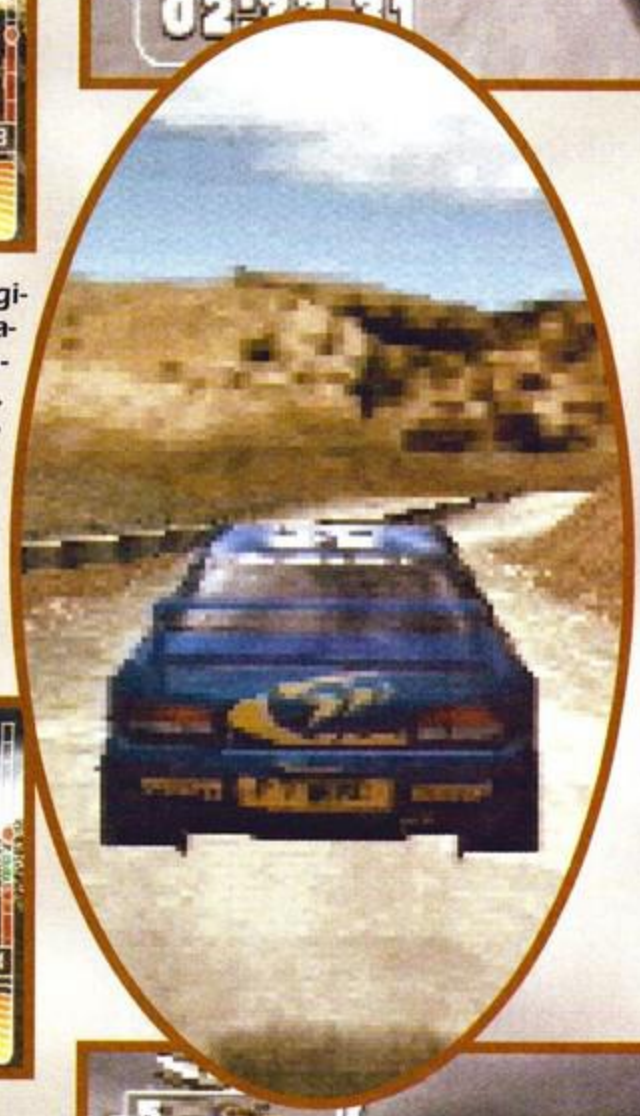


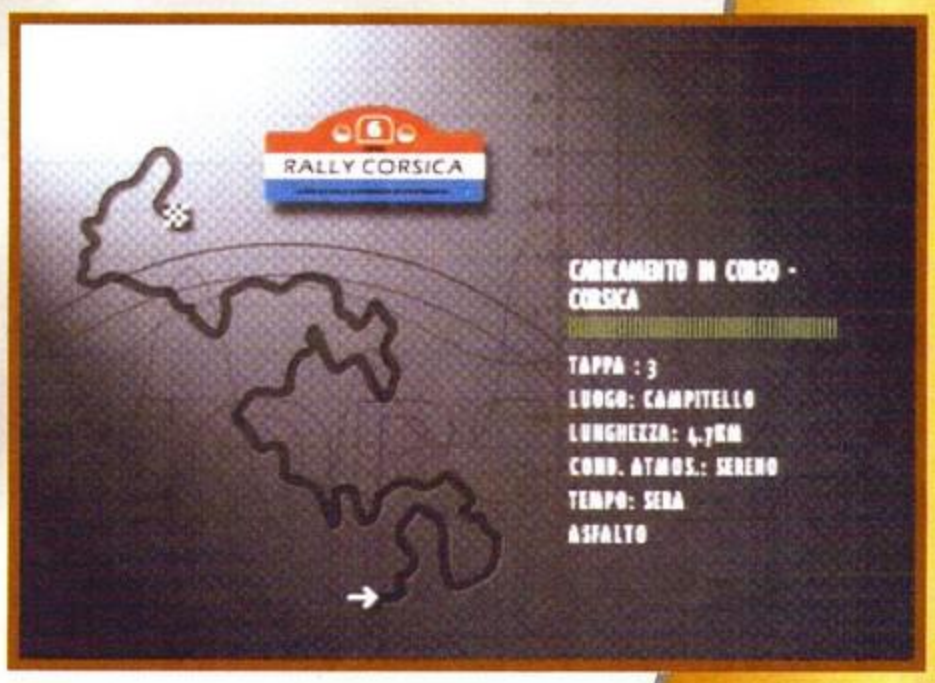
serve, sempre che non abbiate distrutto completamente la vostra auto). Il livello di difficoltà iniziale non dovrebbe presentare eccessivi problemi a chi ha un minimo di dimestichezza con i giochi di guida mentre, già a livello intermedio, le difficoltà sono notevoli, costringendo a guidare quasi sempre al limite per cercare di arrivare alla vittoria finale. Non so dir-

altri tracciati ma ripeto, è solo una mia supposizione (non ho avuto abbastanza tempo a disposizione per cercare di confermare le mie ipotesi). La modalità principale di gioco è il campionato con cui, come già detto, si vincono le auto non disponibili all'inizio e durante il quale, per poter continuare a giocare, bisogna piazzarsi nei primi 6 posti in tutti i rally. Le

prove singole invece o i time-trial servono a prendere confidenza con i tracciati per affrontarli nel miglior modo possibile durante il campionato o per divertirsi, magari con un amico (solo in modalità time-trial, durante la quale è possibile scegliere se giocare in due contemporaneamente, con lo schermo diviso orizzontalmente o verticalmente a seconda di ciò che avete scelto nelle opzioni generali del gioco, o alternandosi. Nel caso in cui scegliate di giocare insieme, potete farlo nella modalità normale in cui le auto non si toccano oppure nella modalità arcade in cui ci si può prendere allegramente a sportellate). Tra le opzioni generali del gioco bisogna segnalare la possibilità di modificare l'immagine per essere utilizzata con i

televisori 16:9, questa opzione originariamente (e giustamente) chiamata "widescreen" è stata bizzarramente tradotta in "tutto schermo". Concludendo, Colin McRae Rally è un gioco semplicemente fantastico per quel che riguarda il feeling che dà durante la guida, dato che sembra realmente di avventurarsi nelle foreste dell'Indonesia o sulle stradine di Montecarlo, con tappe a

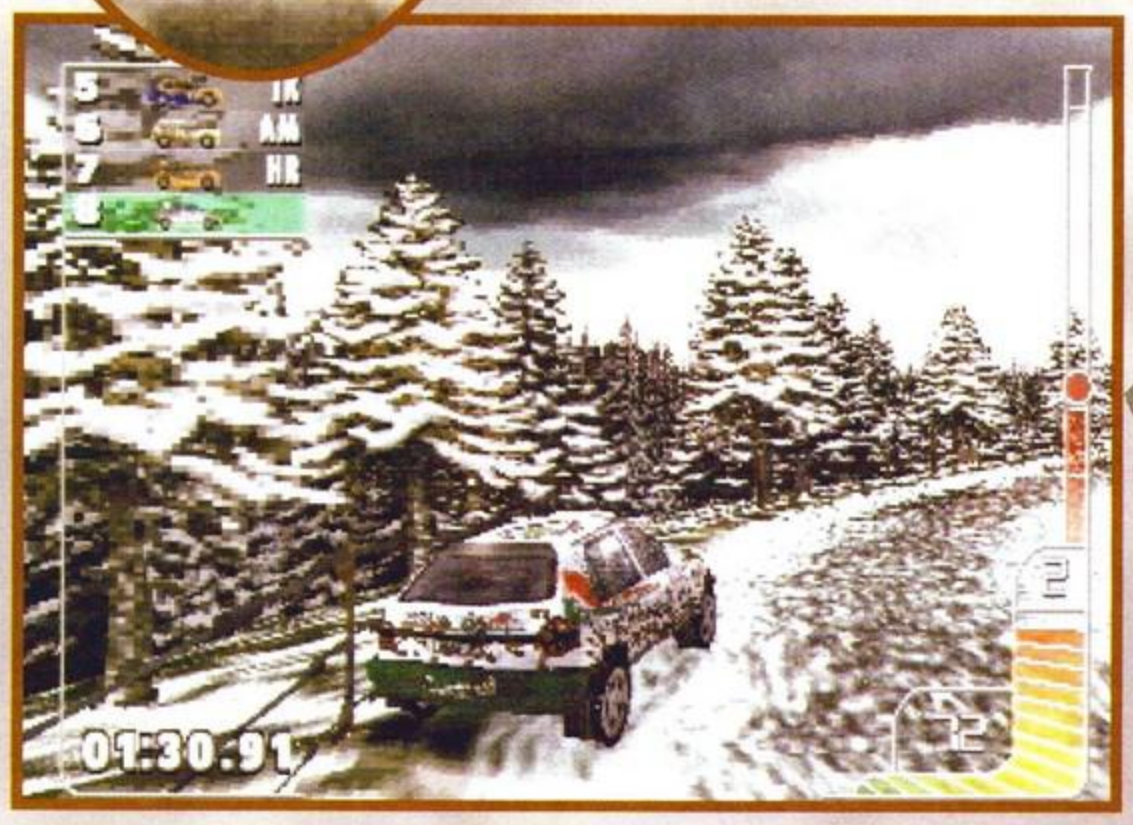




dare a correre il più velocemente possibile senza preoccuparsi di come superare un avversario.

Manuel Auletta

tutta birra dove non si può tirare il fiato neanche per un secondo e altre in cui basta una pigiatina di troppo sull'acceleratore per ritrovarsi in situazioni imbarazzanti (l'esempio più classico è il ribaltamento, ma non mancano escursioni nelle risaie o nei fiumi, tanto per fare degli esempi). Molta importanza ha il giusto settaggio della vettura, in alcuni casi soprattutto la scelta delle gomme risulta difficile, trovandosi a dover affrontare più tappe, con fondi diversi, senza assistenza tra l'una e l'altra (con il risultato di trovarsi molto attardati in una ed essere costretti a recuperi miracolosi in un'altra). Globalmente un titolo assolutamente necessario nella vostra collezione di piloti virtuali, soprattutto se amate le gare fuori pista contro il tempo, dovendo solo ba-



PLAYSTATION

95	GRAFICA
SONORO	89
93	GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ	95

Viste le difficoltà incontrate per completare un campionato a livello intermedio, non oso pensare a quante camicie bisognerà sudare per fare altrettanto a quello di difficoltà più alto. Adrenalina pura per chi ama questo genere di corse, un risultato eccezionale dei programmatori Codemasters per cui propongo una bella standing ovation. Complimenti veramente!

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE — CALAMAI — TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

SATURN

Saturn jap edizione limitata trasparente + 3 giochi	£ 399.000
Saturn pal + 3 giochi	£ 299.000
Volante	£ 79.900
Volante + sega rally	£ 99.900
Joistick sala giochi doppia postazione + virtua F2	£ 199.000
Ram 4 mega	£ 39.000
Ram card + action replay	£ 69.000
Ram card 3mb	£ 29.000
Bio Hazard II	TEL.
Desire jap	£ 79.000
Die Hard Trilogy pal	£ 49.000
Duke Nukem 3d pal	£ 69.000
Enemy zero usa	£ 69.000
Jurassik park lost world pal	£ 69.000
Nba live '98 pal	£ 69.000
Panzer Dragon saga jap	£ 69.000
Real bout special + ram jap	£ 99.000
Sega Rally pal	£ 49.000
Sega touring car pal	£ 69.000
Shining force III scenario 2 jap	£ 69.000
Sonic r pal	£ 69.000
Virtua Fighter 2 pal	£ 49.000
Winter heat jap	£ 79.000
World League Soccer 98	TEL.

NINTENDO 64

Nintendo jap-usa + gioco	£ 349.000
Pad trident colorati	£ 49900
Pad grigio	£ 34900
Volante con vibrazione	£ 179.000
Brave spirits jap	£ 69.000
Bust a move II	£ 119.000
Clay Fighter usa	£ 89.000
Doom	£ 89.000
FIFA World cup '98	£ 139.000
Fighter destiny	£ 139.000
Hexen usa	£ 69.000
Mortal Konbat Mythologies Sub-Zero usa	£ 79.000
Nagano	£ 129.000
Nagano usa	£ 89.000
Nhl breakaway 98	£ 119.000
Madden 64 usa	£ 99.000
Quake	£ 89.000
Wcw vs Nwo jap	£ 79.000
World cup France '98	TEL.
Yoshi's Story jap	£ 69.000
Wild Choppers jap	£ 69.000

PLAYSTATION

Playstation + 2° pad	£ 279.000
Playstation + dual shock	£ 298.000
Playstation + nem.card + 2°pad	£ 329.000
Playstation +pad	£ 269.000
Volante con vibrazione	£ 179.000
Joipad + memory	£ 39.000
Memory card 2 nega	£ 39.000
Memory card 16 meg	£ 59.000
Dual schock colorati	£ 69.000
action replay	£ 59.000
s pang collection	£ 89.000
actua ice hokey	£ 59.900
adidas power soccer 98	£ 79.000
alundra	£ 99.000
ayrton senna kart duel 2	£ 49.900
bio hazard 2 jap	£ 79.000
bloody roar	£ 79.000
broken sword	£ 79.000
bust a move dance edition jap	£ 79.000
chocobo rpg jap	£ 79.000
enigma jap	£ 79.000
colony wars	£ 79.000
dead or alive jap	£ 79.000
druid jap	£ 79.000
duke nuken	£ 79.000
g-police	£ 79.000
g.darius jap	£ 79.000
Indy 500	£ 79.000
klonoa jap	£ 79.000
madden nfl 98	£ 79.000
motorhead	£ 79.000
nagano 98	£ 89.000
namco smash court tennis	£ 79.000
namco museum 5	£ 79.000
nightmare creatures	£ 79.000
winning eleven 3 jap	£ 99.000
nba pro 98	£ 79.000
oddworld	£ 89.000
one	£ 79.000
ore tomba jap	£ 79.000
pitfal 3d	£ 79.000
premier manager	£ 95.000
red allert	£ 79.000
rockman dash jap	£ 79.000
spawn	£ 59.900
speed racer usa	£ 59.900
star wars masters of teras kasi	£ 79.000
street tighter plus	£ 79.000
tekken 3 jap.usa	£ 79.000
tetris plus	£ 79.000
toca touring car	£ 79.000
tomy makkynen	£ 105.000
ultraman jap	£ 79.000
v-rally	£ 79.000
vmx racing	£ 59.900
winning eleven III france '98	£ 79.000
x-men children off the atom	£ 39.900
x-men vs street fighter jap	£ 69.000

SEGA SATURN

NINTENDO 64

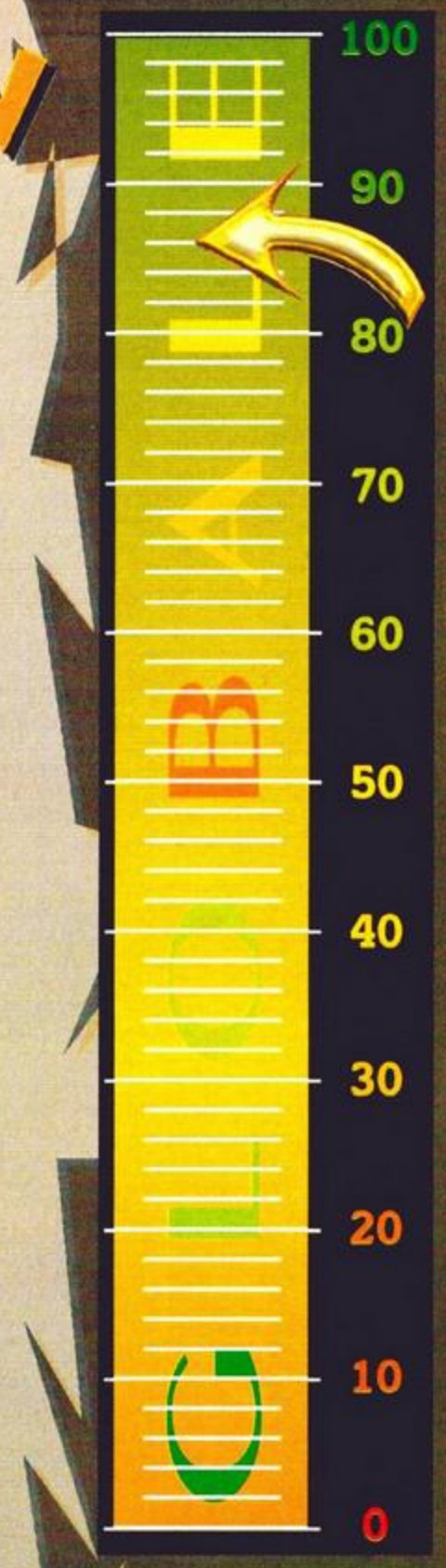
PlayStation

CALAMAI TEKNO

GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE
TELEFONA PER TUTTE LE NUOVE USCITE E OFFERTE
PER RICHIESTE LISTINO RIVENDITORI INVIARE UN FAX AL NUMERO 055/296911

REVIEW

Scontri tattici, convenzionali con avversari blindati nell'ordine di più tonnellate... eh!... La vita sa proprio regalarti soddisfazioni uniche...



GAME ARTS/ESP

GUN GRIFFON II

MI PIACE L'ODORE DEL NAPALM, DI MATTINA...

GIOCATORI 1 O 2

Alcuni la chiamano Sindrome delle Termopili. Non si tratta di una vera e propria malattia, quanto piuttosto di una particolare forma di deformazione mentale o di bacataggine che, se ti colpisce, ti fa appassionare ad eventi e situazioni che il 99% della popolazione considera semplicemente ìcause perse" (di solito poi alza le spalle e se ne va, ma a volte non ce ne si può andare...). Comunque, questa sindrome (si ha più sintomi) prende il nome da una ridente quanto sassosa località della amena Grecia (una gola rocciosa a dire il vero), dove ventitré secoli or sono un gruppo di persiani (più o meno 35.000) si trovò a passare per recarsi a un pic nic. Il fatto è che il pic nic sarebbe stato a base di città stato greche e, se ci fossero riusciti, probabilmente ora questa pagina sarebbe scritta in arabo. Fortunatamente nel mezzo della gola trovarono qualche formica, o meglio 300 opliti spartani guidati da Leonida (il loro re), che tennero testa agli invasori per alcuni giorni. Morirono fino all'ultimo, ma grazie a loro le città greche poterono organizzarsi. Quasi un secolo fa, a Rorke's Drift (un paio di case e un muretto, in Sud Africa), la sindrome colpì un intero contingente di soldati britannici, che decisero di tenere testa a più di 4000 guerrieri Zulù. Questi erano più che

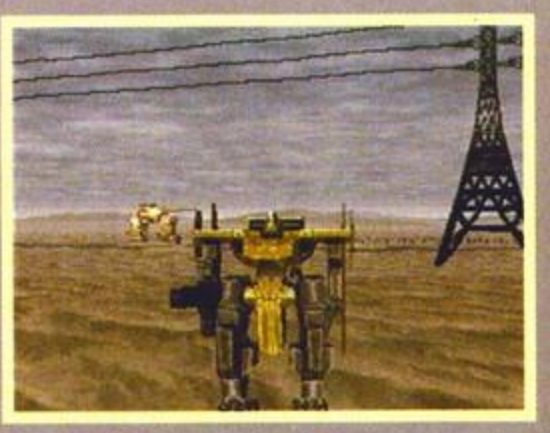
GUNGRIFFON II

IMPORT

GUNGRIFFON II

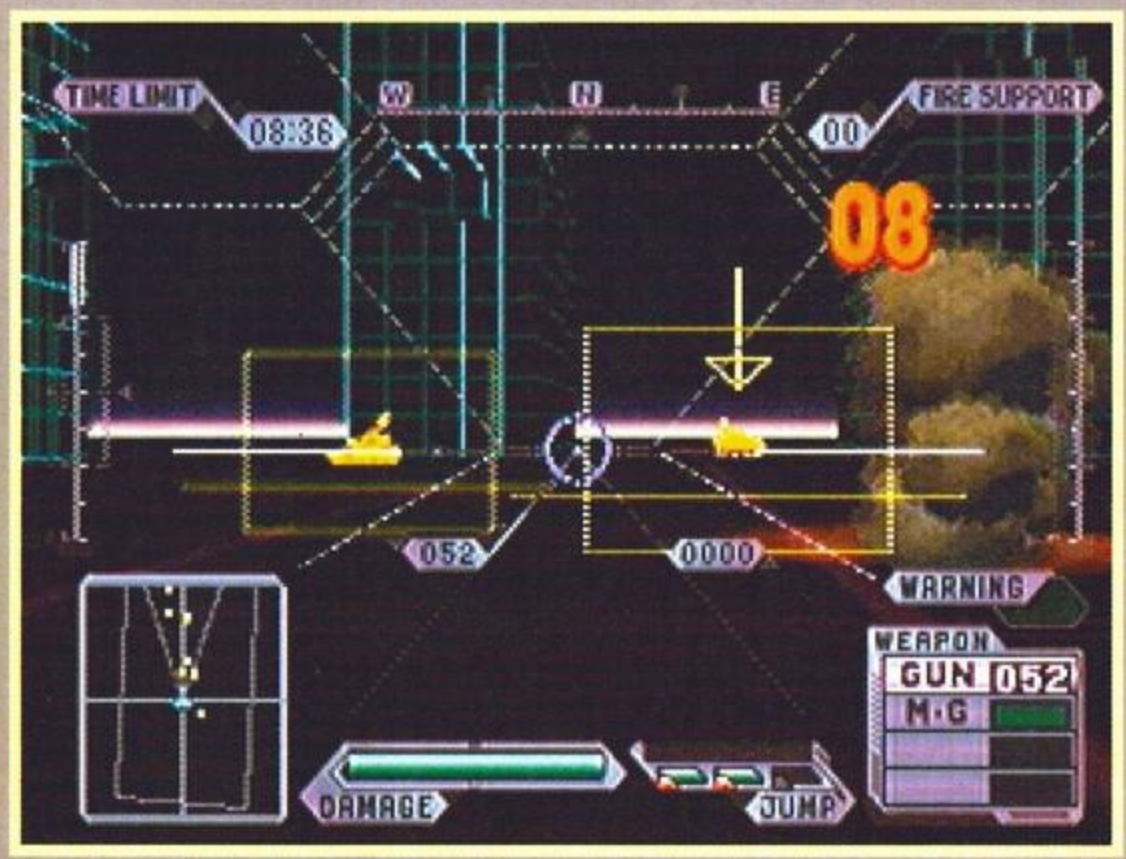
sione). Vi state annoiando? Cambiate pagina: questa è una prova. Gun Griffon II non fa per voi se vi è appena venuto sonno.
Ma se invece adorate sfide dalla forte componente militaresca, se sapete citare le differenze tra un Hokum e un Apache, o se vi interessa un buon gioco sui mech e carri armati dove da soli dovete fare l'inferno in terra e anche così non è detto che sia abbastanza, allora questo titolo ha trovato degli acquirenti.
Gun Griffon II va a esplorare il terreno già mostratoci dal suo predecessore, con bene o male le stesse tematiche di guerra convenzionale post apocalisse ambientale. Siamo solo qualche lustro nel futuro ma i mezzi che troviamo sono nostri contemporanei. Essenzialmente uno sparatutto (l'interazione non bellica è possibile solo nell'ambito di un rifornimento, e comunque è possibile uccidere i propri compagni, ma questo è male), presenta ancora la visuale in soggettiva.
La grande innovazione di questo gioco è la possibilità di scegliere tra tre High Mac (mech umanoidi), due mech, 3 carri armati e 3 elicotteri da combattimento. Divertitevi, esplorateli, ma attenzione: a ogni mezzo spetta un diverso tipo di scenario, nel senso che non è assolutamente possibile affrontare tutto con qualunque mezzo.

Le opzioni di gioco sono molte: simulatore, uno contro uno, scenario o campagna; tutte divertenti e davvero dure.
La componente militare è molto presente, tanto che viene presa in considerazione la differenza tra corazze frontali e dorsali, diversi tipi di proiettili per differenti bersagli e così via...
Ciò che fa leggermente difetto è la gestione del mezzo tramite pad... abbastanza macchinosa, anche se la possibilità di riconfigurare i comandi può davvero essere un toccasana. Anche così, però, prima di prendere dimestichezza ci metterete molto tempo.
Circa una ventina di scenari, organizzati in una campagna, vi porteranno attraverso le vicende che si sondano nell'arco della guerra tra i blocchi asiatici ed europei per la contesa di fonti d'energia e risorse alimentari, attraverso teatri di guerra diurni, notturni, innevati o assolati. Ovviamente cambiano drasticamente



il tipo di illuminazione, la visibilità e la conformazione del terreno. Non male l'intelligenza artificiale che regola i movimenti tattici avversari: esistono alcuni tipi di carri e mech capaci di sfruttare al meglio mimetizzazione e densità di ostacoli sul terreno.
Lo schermo di gioco rappresenta l'HUD (head-up display, display di combattimento, anche se la traduzione è "a testa alta") disponibile per il pilota. Purtroppo la struttura dell'HUD non cambia al variare del mezzo (anche se cambiano le prestazioni, la corazzatura e l'armamento). Qui troviamo visore principale, display tattico con radar, sistemi di mira intercambiabili, informazioni su energia disponibile, livello di protezione, munizioni disponibili, altitudine e segnalatori di pericolo.

La grafica?...Uhm...non certo eccezionale. Cambia però drasticamente il giudizio nel momento in cui giocate, perché a quel punto gli scenari sono di una tale difficoltà che non si farà più molto caso agli elementi visivi, se non nella loro essenzialità. Questo non è un rappezzare la situazione, ma probabilmente una scelta consapevole alla base della realizzazione del gioco. Lascia molto a desiderare la realizzazione dei colpi sparati: spesso si tratta di semplici scie rosse o colorate, ma ancora, si tratta esclusivamente di un metodo fallace per rappresentare qualcosa normalmente impossibile da notare (qualcuno ha un'idea della velocità di un proiettile anticarro ad alta velocità?!?)[mah... alta? NdAlex].
Interessante davvero la giocabilità: gli schemi del nemico sono così articolati che ci vuole davvero un gran numero di partite per riuscire a dedurre vettori d'approccio e composizione delle formazioni in arrivo. Peccato che la zona di battaglia sia estremamente ristretta e che sia tassativamente proibito allontanarsene. Il sonoro pecca abbastanza, con una colonna di musiche quasi insignificanti che non riescono a sottolineare i momenti di tensione dei vari scenari (certo c'è da dire che, per sottolineare la tensione costante, la colonna sonora avrebbe dovuto essere a dir poco martellante e quindi insopportabile per chi non sta giocando, comunque...). Non male le comunicazioni in cuffia ovvero il parlato anche se, qualche altro tipo di segnali acustici a parte, qualche cicalino non ci sarebbero certo stati male. Discreti gli effetti di esplosioni e scoppi vari, ma nulla che faccia letteralmente saltare sopra la sedia.
Quindi in definitiva non c'è male, anche se mi aspettavo qualcosa di nettamente superiore rispetto al primo Gun Griffon. Non so, forse qualche dettaglio in più, o un approccio drasticamente differente avrebbero potuto fare la differenza.



SEGA SATURN

82 GRAFICA

SONORO 78

84 GIOCABILITÀ

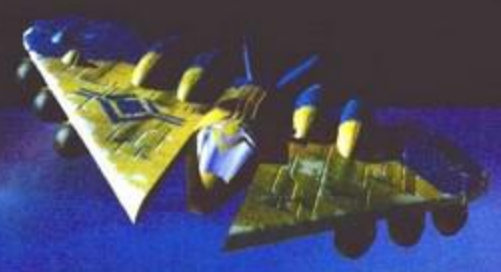
LONGEVITÀ 85

Oddio, per essere il seguito di un gioco che ho letteralmente adorato ne sono rimasto un pochino deluso, ma solo un pochino, perché comunque una volta che si inizia a darci dentro è avvincente e cattivo. Certo, non per tutti i gusti, ma se avete un animo blindato e credete che non ci sia nulla che non possa essere risolto senza il giusto ammontare di megatoni... sotto!

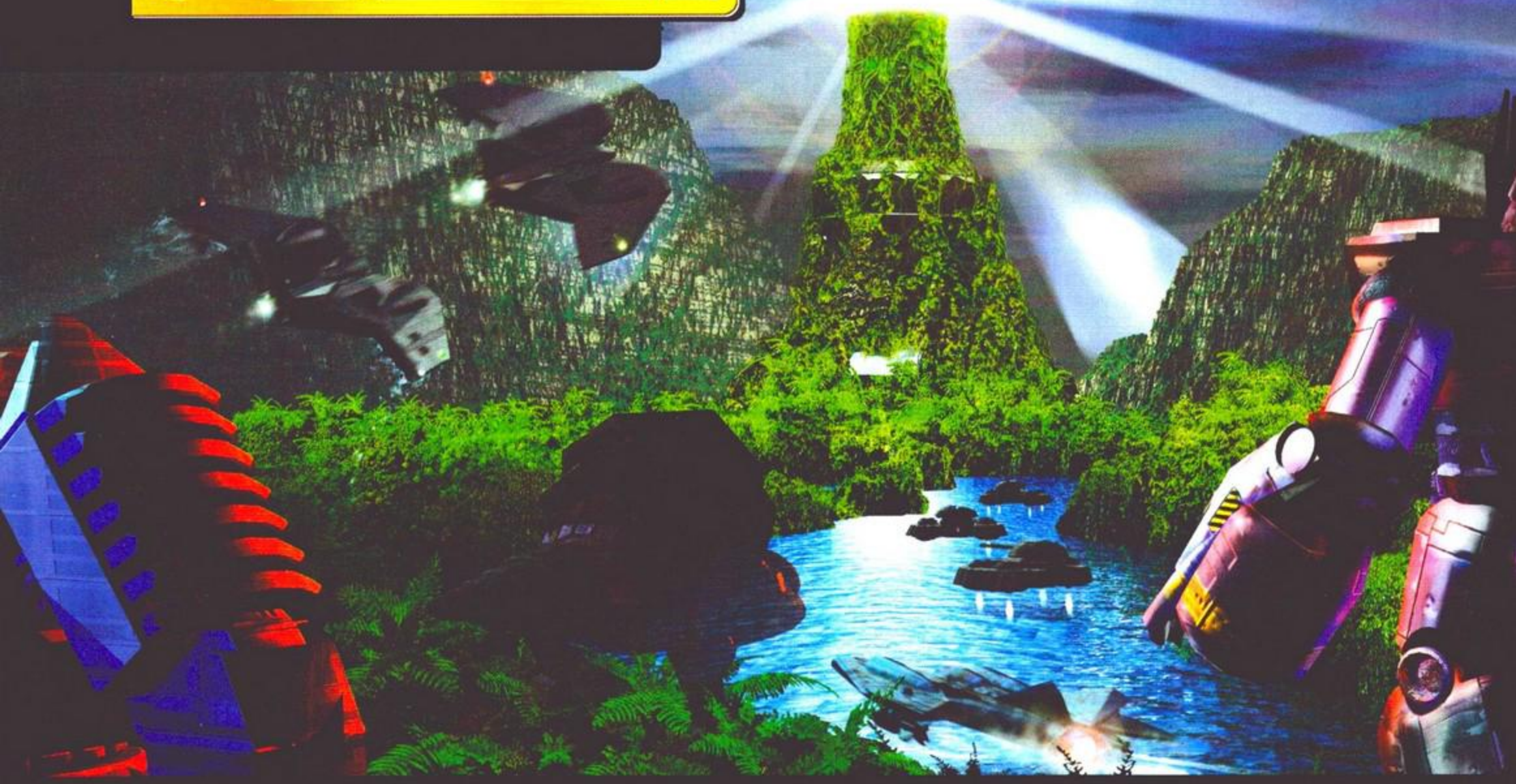
Christian Antonini

grafica: D'Avino e Michelotti

E' IN EDICOLA PC FORCE DI LUGLIO/AGOSTO. PER UNA ESTATE IN RELAX TRA GIOCHI, SPIAGGIA E AMICI



PC Force



ANCHE QUESTO MESE PC FORCE VI GUIDA ALLA SCOPERTA DEI MISTERI NASCOSTI IN QUAKE 2, TOTAL ANNIHILATION, HEXEN 2...

...MA SENZA DIMENTICARE DI TENERVI AL CORRENTE DELLE NOVITA', I TRUCCHI, LE CURIOSITA SULLA RETE E TUTTO QUELLO CHE CI PUO' STARE IN 100 SUCCOSISSIME PAGINE - OH YES -

Le nostre offerte vanno a ruba

corri al point* più vicino non approfittarne è un vero REATO

GLOBAL GAME

Iva inclusa

299.000

+ un gioco omaggio
+ vacanza soggiorno omaggio

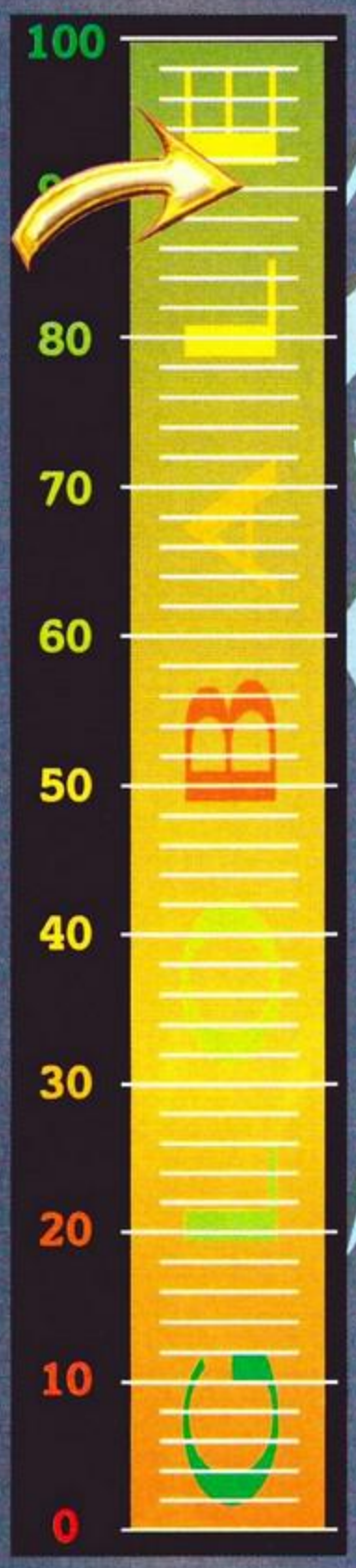
LA PROMOZIONE TERMINA IL 31/7/98 I loghi marchi e ... sono di proprietà esclusiva dei rispettivi ...

"LA PRESENTE OFFERTA È UNA INIZIATIVA ESCLUSIVAMENTE DEI NEGOZI SOTTOCITATI"

BARI VIA A. VOLTA, 6/f TEL. 080/5569582
BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 TEL. 075/8011879
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037
COCQUIO TREVISAGO (VA) COTR. TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
CHIASSO (CH) VIA SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 TEL. 0833/262010
IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 TEL. 0542/22051
LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 TEL. 0332/535868
MANTOVA VIA XX SETTEMBRE, 7 TEL. 0376/229345
MARSALA (TP) VIA SCIPIONE L' AFRICANO, 11 TEL. 0923/718309
MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 TEL. 02/95739704
PALERMO VIA SCIUTI, 138 a/b/c TEL. 091/6262805
PERUGIA VIA PALERMO, 21/b TEL. 075/5837354
PONTEDERA (PI) VIA GUERRAZZI, 27 TEL. 0587/212623
RAVENNA VIA DI ROMA, 157/a TEL. 0544/219132
RIMINI VIA SOARDI, 16 TEL. 0541/787446
ROMA VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 TEL. 06/58333375
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
SCICLI (RG) VIA NINO BIXIO, 4 TEL. 0932/831481
SPOLETO (PG) VIA già MARCONI, 270/a TEL. 0743/47800

REVIEW

Anno di grazia 1998: un anno che asserà alla storia per i mondiali di Francia, per la nascita dell'Euro e per l'uscita ormai insperata di Heart of Darkness... Che dite, non avrò esagerato un pochetto? Mah, ormai l'ho sparata...



AMAZING STUDIOS/INFOGRAMES

HEART OF DARKNESS

PIATTAFORMA SPETTACOLOSA

GIOCATORI 1

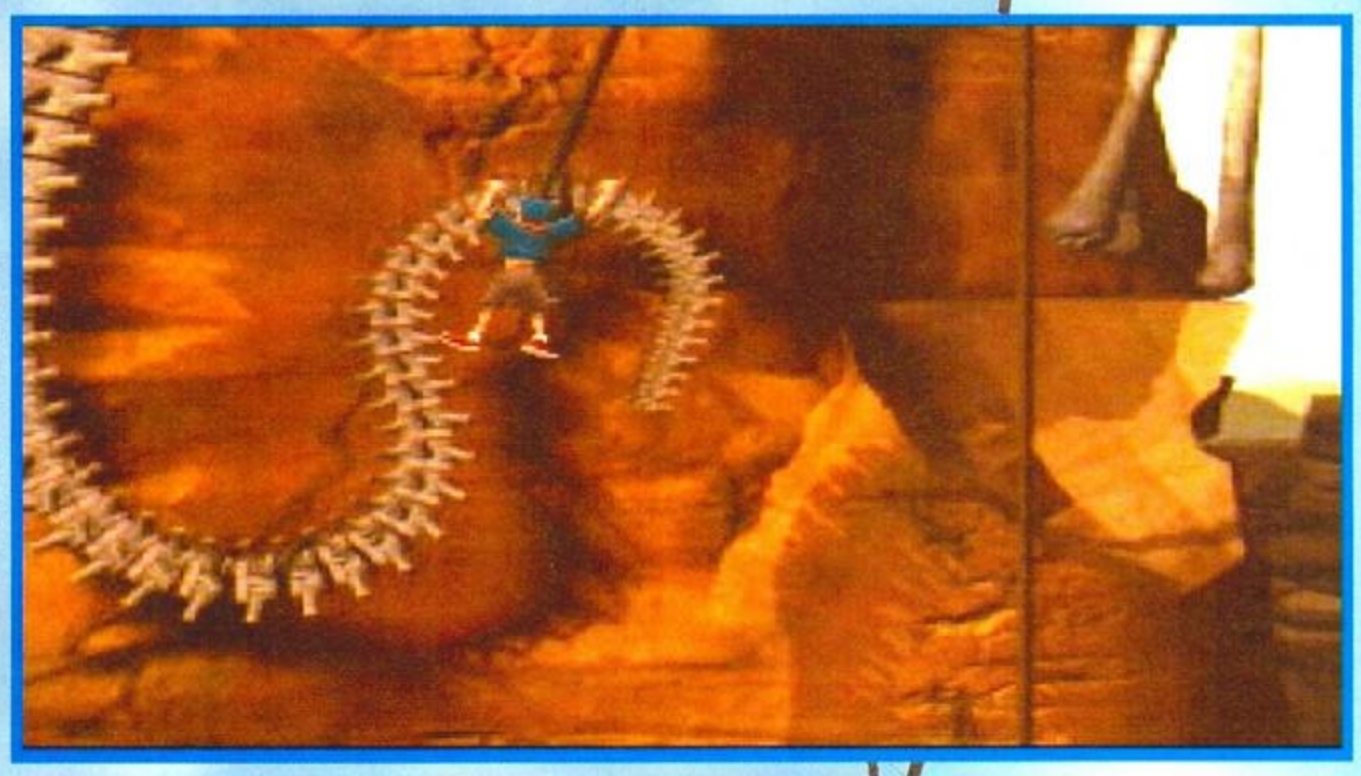
Ci sono dei videogiochi che riescono a costruirsi intorno un alone di leggenda ancora prima di essere pubblicati a causa di svariati motivi: fama degli sviluppatori, notorietà del "personaggio interprete", importanza della software house eccetera, eccetera. Ecco, diciamo che Heart of Darkness appartiene proprio a questa categoria (uella! Qui non si scrive una recensione, ma si fa la storia, allora!): un gioco mitico che deve la sua leggenda al nome del suo creatore ma anche, e soprattutto, alla lunga attesa che ha fatto persino dimenticare alla stragrande maggioranza delle persone (sottoscritto compreso...) l'esistenza di un Heart of Darkness annunciato fin dal "lontano"

(beh, almeno nel mondo dei videogiochi...:) 1993, ovvero prima ancora che mamma Sony partorisse il suo primo pargoletto grigiastro! Probabilmente molti di voi non sono così sensibili alla storiografia di un titolo così epocale, ma ciò nonostante il buon Nikazzi vi darà lo stesso la possibilità di rimettervi a pari (gli esami di riparazione non ci sono più da un bel tocco, ma io sono uno all'antica: a settembre occhio alle interrogazioni a raffica...) spiegandovi per filo e per segno cos'è Heart of Darkness e quali siano le sue origini. Innanzi tutto parliamo del suo creatore e "deus ex machina" (ma quanto parlo bene oggi?), quel Eric Chahi che ai veterani del trastullo videoludico rievoca nomi entrati nel firmamento del gioco elettronico come Another World e Flashback, che sono poi a tutti gli effetti i progenitori del titolo in questione. Eric è un ragazzotto francese (dice Mao che sembra un ventenne, ma gli anni si faranno sentire anche per lui... Insomma, non è solo Duspa ad invecchiare, no?) che fin dall'alba dei tempi (informatici) ha sempre avuto in testa un'idea incredibile, meglio ancora del parrucchinato Cesare Ragazzi: sviluppare platform-adventure che non si fregiassero solamente di una grafica considerevole, ma che avessero dalla loro una trama solida e intrigante, sulla quale far scorrere un gioco divertente e godibile al massimo. Inutile rivangare il successo ottenuto dai due titoli

citati in precedenza (usciti, tanto per capirci, nel periodo che va dal tardo-Amigale al pre-windowsiatico... Cioè su Amiga e sui primi PC, 'gnoranti....) e dai suoi Amazing Studios, che con un nome del genere ciofeche proprio non potevano permettersele. Bene, arriviamo quasi ai giorni nostri... Il buon Chahi ha in testa la trama per un ideale terzo atto della sua saga piattaformosa ma si sa, spesso creati-

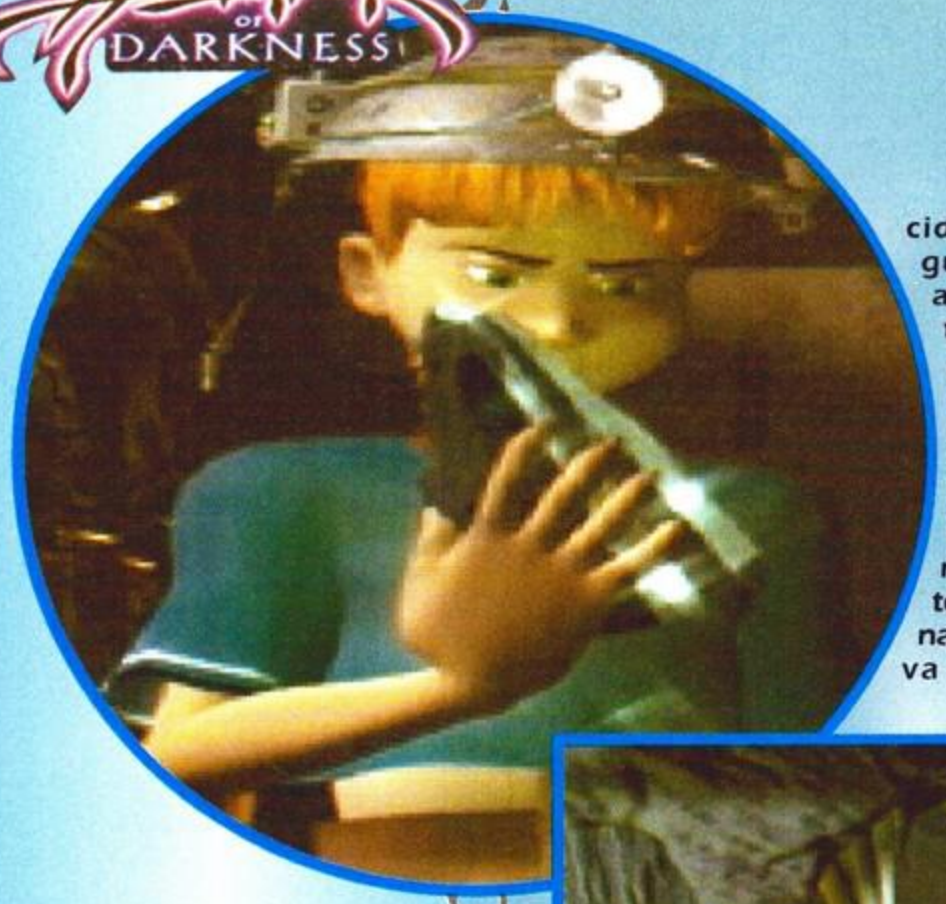
vità e commercio non vanno poi così d'accordo... Fatto è che l'Amazing Studios si ritrova un poco un poco ingarbugliato, finché dal buoi tunnel dell'imbruttimento non compare un armadillo tutto colorato: "Ma certo! E' la Infogrames, ed è qui per salvarci", avrà esclamato il Mahatma Chahi. "Ora nessuno potrà più fermare la mia conquista del mondo!" (ok, questa di-

menticatevela....).
Da tutto 'sto delirio avrete comunque inteso che Heart of Darkness è l'erede di una nobile famiglia che allieta migliaia di persone da un decennio abbondante, ed è quindi con questa consapevolezza che andrò ora a descrivervi il gioco vero e proprio e a valutare l'operato di ben cinque anni di sviluppo.
A prima vista Andy sembrerebbe un comune bamboccio di 8-9 anni con i problemi di tutti i suoi coetanei: un profes-



sore di fisica decisamente scarburato che lo riprende ogni volta che il nostro piccolo eroe abbozza una pennichella in aula (ma a 'sti maestri non l'ha mai spiegato nessuno che dormire è una delle attività più necessarie al corpo mano?), una mamma dolce e affettuosa che lo subissa di coccole e lo costringe a indossare stupidi pigiamini colorati ed un affettuoso amico a quattro zampe di nome Whisky, che del superalcolico non ha solamente il nome ma anche gli effetti collaterali. In realtà però il nostro Andy è un vero e proprio genio dell'elettronica, ed è forse questo fatto, oltre alla tipica paura del buio che affligge quasi tutti i bambinetti di que-

st'età, a farne un bersaglio ideale per il perfido Signore dell'Oscurità che, desideroso di eliminare ogni possibile resistenza alla sua avanzata trionfale, manda un suo emissario a rapire il piccolo Andy durante una strana eclissi solare. Lo stupido scagnozzo però, invece di prendere Andy, sbaglia mira e porta via il fido whisky proprio sotto agli occhi del piccolo Andy, che de-



cide di inseguire il suo amichetto tuttto pelo e abbai: corre alla sua casetta sull'albero e attiva una navicella interdimensionale che aveva costruito qualche mese prima come passatempo (meno male che è un genio! Se invece dell'hobby dell'elettronica avesse avuto quello della pesca probabilmente ora non avremmo un gioco molto divertente...). In un attimo Andy si ritrova in un altro mondo alla ricerca di Whisky e senza la più pallida idea di cosa lo aspetti....

Tutti questi eventi catapulteranno il nostro eroe in erba in un'eccitante avventura fatta di pericolosissimi incontri con le forze dell'oscurità, costituite per la maggior parte da "ombre viventi" molto insidiose e particolarmente tenaci, eccitanti inseguimenti e cervellotici puzzle. Ad aiutare il nostro eroe scopriremo, a mano a mano che si proseguirà nella trama (che è tutto

fuorché inutili nell'economia del gioco), che oltre alla sua innata sagacia potremo anche contare sull'aiuto di alcune divertentissime creature chiamate: gli Amigo. Questi esseri dotati di ali (la natura deve aver giocato sporco con loro, donandogli la possibilità di volare a discapito di buona parte della massa cerebrale... Bah, almeno sono simpatici, e oltretutto sembra che conoscano qualche parola in italiano!) oltre a soccorerci nei momenti più disparati, ci spiegheranno anche per quale motivo la nostra missione deve assolutamente concludersi con la disfatta del perfido "ombrone supremo"... E noi che volevamo solamente recuperare il nostro cagnolino!

Come dicevo prima, Heart of Darkness è l'erede di una stirpe di gloriosi platform-adventure bidimensionali, un genere questo che vanta un buon numero di titoli al suo attivo. Quello che differenzia però un prodotto come HoD dalla massa è l'incredibile cura e raffinatezza con la quale è stato confezionato, segno evidente che in questi anni il team francese non è stato certo con le mani in mano. Prendiamo un attimo in esame l'aspetto grafico. Ogni singolo elemento grafico di HoD è definito e particolareggiato con una cura che ha quasi del maniacale, e questo non è un discorso isolato e riferito solamente agli scenari e ai backgorund: a partire dallo sprite di Andy, e dalle dozzine di diversi movimenti che può compiere, sino alle animazioni della ombra più insignificante, scopriamo un dettaglio e una definizione che rasentano l'assoluto. Se devo essere sincero la prima impressione che si ha nell'iniziare una partita è proprio un desiderio spasmodico di vedere cos'altro hanno ideato i grafi-

ci per divertire e stupire i videogiocatori. Quest'ondata di cura e ricerca del perfetto investe in pieno anche i filmati che intervengono, senza un particolare preavviso, a raccordare diverse sezioni di gioco. Dimenticatevi per un attimo il vecchio schema trito e ritrito a cui ci hanno abituato i precedenti platform game, fatto sulla base del criterio "livello – filmato – livello": in HoD non troverete nulla del genere e, anzi, scoprirete che l'integrazione tra filmati e gioco è pressoché perfetta, al punto che in alcune situazioni si fatica a realizzare all'istante di aver completato una sezione!
E se il lavoro di grafici e addetti all'animazione è degno non soltanto di plauso, ma di una vera e propria standing-ovation per l'attenzione e la qualità con cui hanno impreziosito HoD, altrettanto è da osannare il lavoro di Bruce Broughton, compositore di tutte le musiche che accompagnano il gioco, e di nientepopòdimenoche l'intera Orchestra Filarmonica di Londra, che ha suonato per intero la colonna sonora! Il risultato? Beh, un accompagnamento ai limiti della commozione (anche cranica, nel caso sveniste per l'emozione...), epico e angosciante nei momenti giusti, divertente e ironico alla necessità, superlativo in ogni suo dove.
Ora, considerando quanto detto fin qui e conoscendo la diffidenza che contraddistingue i lettori più smaliziati, sono convinto che alcuni di voi avranno già pensato: "Bello da vedere e da sentire, ok... Ma è anche bello sa giocare, si o no?". Per tutta risposta vi dirò che Hod ha una struttura di gioco che lo rende al tempo stesso semplice da padroneggiare e molto ampio nella varietà di opzioni. Mi spiego meglio. Il controllo del personaggio avviene attraverso tre pulsanti (in realtà sarebbero quattro, ma il pulsante dello sparo è ripetuto due volte a seconda del tipo di colpo: normale o potente), tramite i quali è possibile far compiere al piccolo Andy tutta una serie di operazioni che vanno dalla semplice corsa al salto triplo, dall'arrampicata alla Manolo all'uso di un arma e così via. Ogni livello è diviso in tante sezioni che fungono da checkpoint: ogni volta che ci si lascia la pelle si ricomincia dall'ultimo punto superato correttamente. In HoD non esiste un numero di vite a disposizione, tutt'altro: ogni volta che non si riesce a superare un determinato punto è possibile "sperimentare" diverse tattiche fino a quando non si scoprirà la giusta sequenza da compiere per passare ad un altro ostacolo (MA ha commentato la cosa marcandola come un difetto un po' troppo alla "Dragon's Lair... Che dire, de gustibus... Certo che rispetto ad alcuni platform in cui devi rifare tutto un livello prima di provare un'azione, per poi scoprire di aver sbagliato e dover quindi ripetere tutto un numero esagerato di volte...). Quest'ultimo discorso si lega all'unico motivo per cui HoD non è riuscito a meritarsi un voto ancora migliore rispetto al pur sempre onesto 90 che si è beccato: la longevità. Il fatto che si possa tentare all'infinito a superare un determinato ostacolo permette, senza alcun dubbio, a qualsiasi persona di arrivare senza troppe difficoltà verso la fine del gioco o giù di lì (Hod è formato da 8 capitoli, divisi in varie sezioni... io non ho salvato la partita prima del 3° livello, fate voi...): questo succede perché il gioco è troppo facile o troppo corto? Beh, ma qui si vuole commentare il gioco allora! E allora commentiamo... Nel frattempo... Saluuuuto!

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

94	GRAFICA
96	SONORO
92	GIOCABILITÀ
84	LONGEVITÀ

Odio Eric Chahi: mi fa vedere il platform più bello degli ultimi anni e poi non si degna nemmeno di renderlo duraturo. Due notti e conclusione del gioco! Sono riusciti a produrre un titolo da urlo sia come aspetto grafico/sonoro che come giocabilità, ma si sono dimenticati della durata! Un gioco grandioso, ma troppo breve e semplice da terminare. Peccato ragazzi...

Internet voyager

Il nuovo mensile dedicato a Internet della XENIA Edizioni

- ✔ Le ultime NOVITÀ del cyberspazio
- ✔ Recensioni SOFTWARE e HARDWARE
- ✔ CONSIGLI per la navigazione in rete
- ✔ Recensione dei SITI TOP
- ✔ Programmazione HTML & JAVA
- ✔ ATTUALITÀ on line
- ✔ La più completa PROVIDER'S LIST

...e tanto ancora

DESIGN: Marinella Debernardi

Internet VOYAGER **"La guida per ogni Internauta"**

• IN EDICOLA IL 15 DI OGNI MESE •

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

£. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

AKA TRADE

Via Aurelia, 292 - 17023 CERIALE (SV)
Tel. 0182-993874 r.a. Fax 0182-991101
www.nyko.it

Powered by

E non solo...

POWERPLAY PSX

Joypad economico

PSX BAG

Studiata espressamente per la
Sony PlayStation e i suoi accessori
Realizzata con materiale resistente
e idrorepellente per una
maggiore protezione

MEMORY CARD
PSX 8x

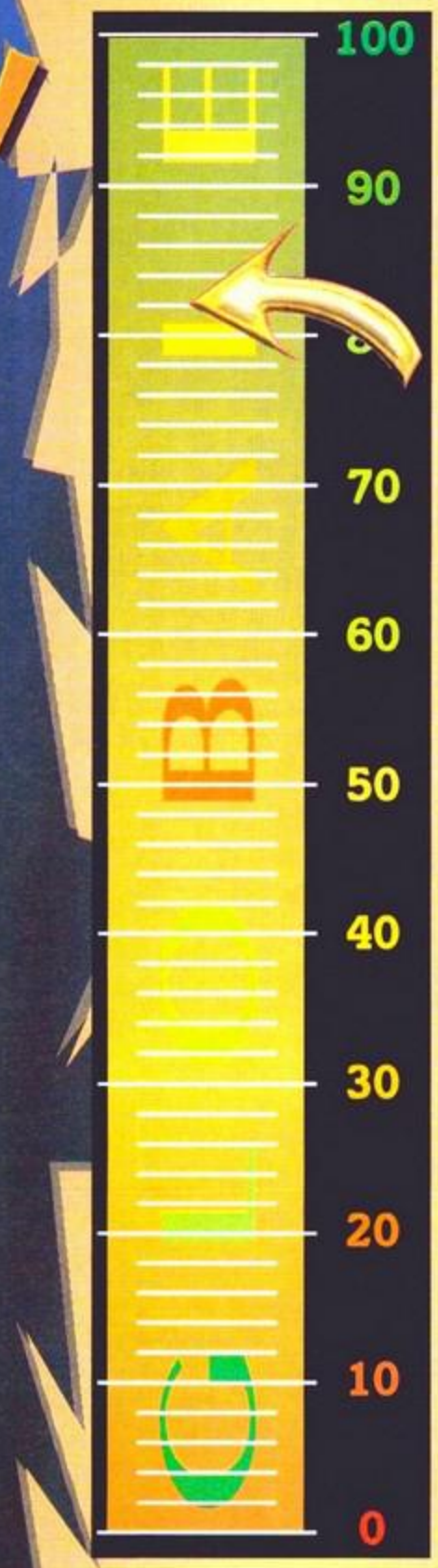
Disponibili in vari colori e capacità

Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive produttrici

REVIEW

MEN IN BLACK

Va bene Marco, la scrivo io questa recensione! Ah senti, ma perché vai via così di fretta? C'è l'uomo nero che ti segue? Maddai, l'uomo nero! Non esiste l'uomo nero! E magari ha anche una pistola con sé... BANG! BANG!



GREMLIN

MEN IN BLACK

AVVENTURA CON GLI ALIENI

GIOCATORI 1

Certo, la vita del redattore di una rivista di videogiochi non è affatto semplice. Ce l'hanno tutti con te! In una sala giochi non ci puoi andare, perché anche se ti trovi a seicento chilometri dalla redazione, ci sarà sempre chi ti riconoscerà, o comunque che dovrà per forza di cose notare in te qualcosa di strano, di curioso e, a giudicare dai loro sguardi basiti, si direbbe anche di anomalo: per esempio, l'ultima volta che sono sceso a Roma, sono entrato in una sala giochi di borgata, e lì ho trovato un vecchio coin-op di Street Fighter 2. Ho iniziato a giocarci, quand'ecco che mi si è avvicinato il solito bambinetto rompiscatole.

"Sei bravo?"

"No!"

"Te lo picchio io, Blanka?"

"No!"

"Facciamo un doppio?"

"NO!"

"Dai dai lo facciamo un doppio, dai... dai, un doppio, dai, dai"

"E va bene!".

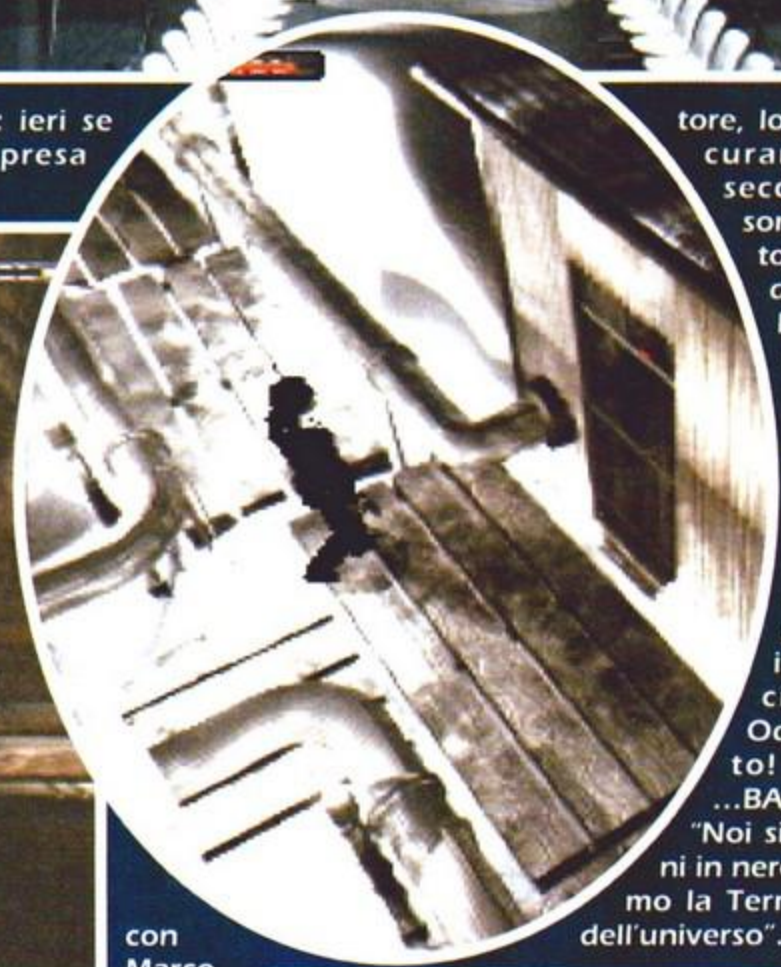
Neanche trenta secondi, e il bambinetto era esanime, avvoltolato nella sua mestizia allorché sconfitto dalla mia ineluttabile superiorità tecnica: "Te l'avevo detto che non era il caso di misurarti con me! Ti avrei battuto sicuramente!" "...E ci credo! Con quelle sei ventose che ti ritrovi al posto delle dita!". Notavo un alone di disprezzo in quelle parole, e lo trovavo abbastanza fastidioso: non ho mai apprezzato particolarmente l'estetica di quelle strane bacchette di carne e ossa che tutti i bambini del mondo chiamano "dita", soprattutto quando queste tendono a diventare più larghe che lunghe... Ma cosa avevano le mie ventose? Dico io! Cosa mai avranno avuto di strano, le mie ADORABILI ventose!? Eppure con le ragazze hanno sempre

MEN IN BLACK

cibarsi soltanto di maritozzi, bignè e focaccine alla Nutella, solo per non incontrare Molder e Scully.
Adesso ci si sono messi pure 'sti pazzi qua... i Men in Black, a renderci la vita difficoltosa: anni fa hanno cominciato a rubare i soldi ai contribuenti americani, fondando un'agenzia di salvaguardia dalla "feccia aliena" e, adesso che gli alieni non esistono ma vanno tanto di moda, sono usciti fuori dalla loro tana e vanno in giro a sparare alla gente, con i loro enormi

avuto un certo successo...
Per non parlare di Gaburri, un mio collega di The Games Machine: non ha ancora trovato un solo barbiere in grado di pettinare correttamente i tentacoli che ha in testa! Come se non bastasse, ultimamente non può nemmeno più uscire di casa, visto che ha sempre alle costole un paio di presunti agenti dell'FBI. Uno di questi, il maschio (l'altro è una donna, volendo anche parecchio carina), è uno schizofrenico convinto dell'esistenza de-

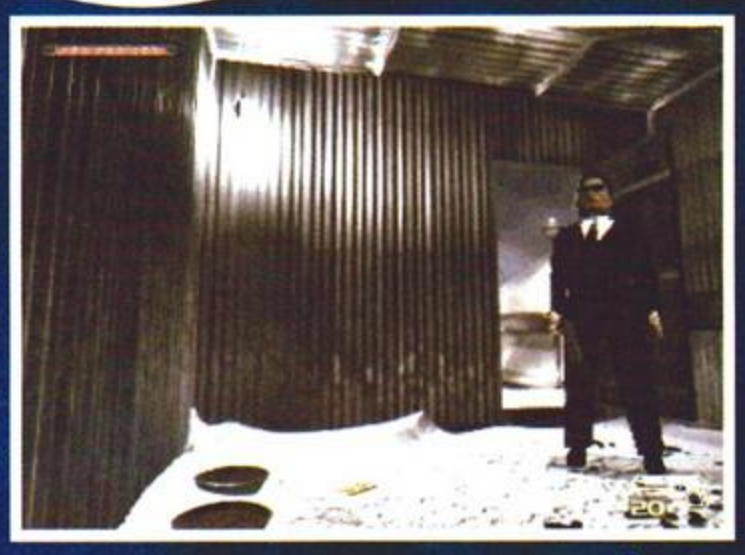
pistoloni: ieri se la sono presa



tore, lo avrebbero sicuramente fatto secco. Adesso si sono piazzati sotto il portone redazionale, probabilmente stanno cercando il modo di entrare. Speriamo soltanto che Roberta non usi una delle sue quindici dita per schiacciare il pulsante del citofono. No! Oddio! L'ha fatto! E ADESSO? ...BANG! BANG!
"Noi siamo gli uomini in nero, e proteggiamo la Terra dalla feccia dell'universo".

gli alieni e, come se non bastasse, cerca di far credere a tutti quanti che questi ultimi hanno rapito sua sorella da piccola per clonarla, nemmeno fosse una pecora. Adesso, ditemi voi se è possibile che un giornalista serio e qualificato come Gaburri sia costretto a tapparsi in casa tutto il giorno, e a

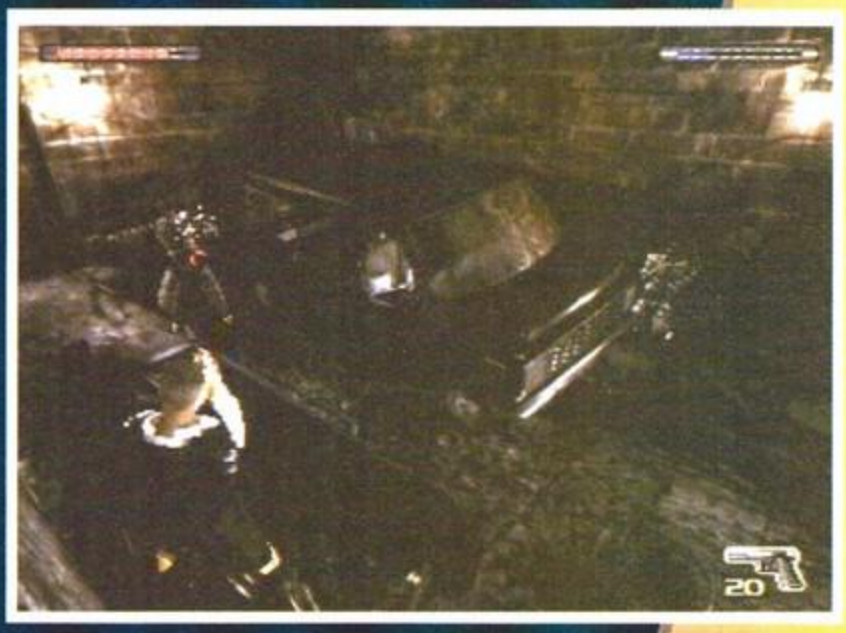
con Marco Auletta, soltanto perché lui ha la pelle verde. Razzisti! Oh, una scena che non vi dico! Hanno estratto la Beretta dalla loro divisa da beccamorto e hanno cominciato a sparare all'impazzata, roba che se Marco non avesse raggiunto in volo (no, non "al

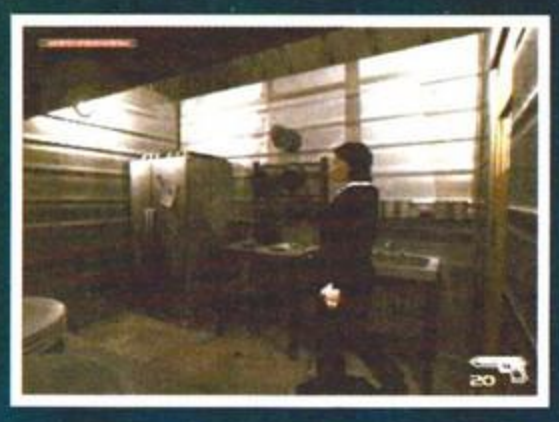


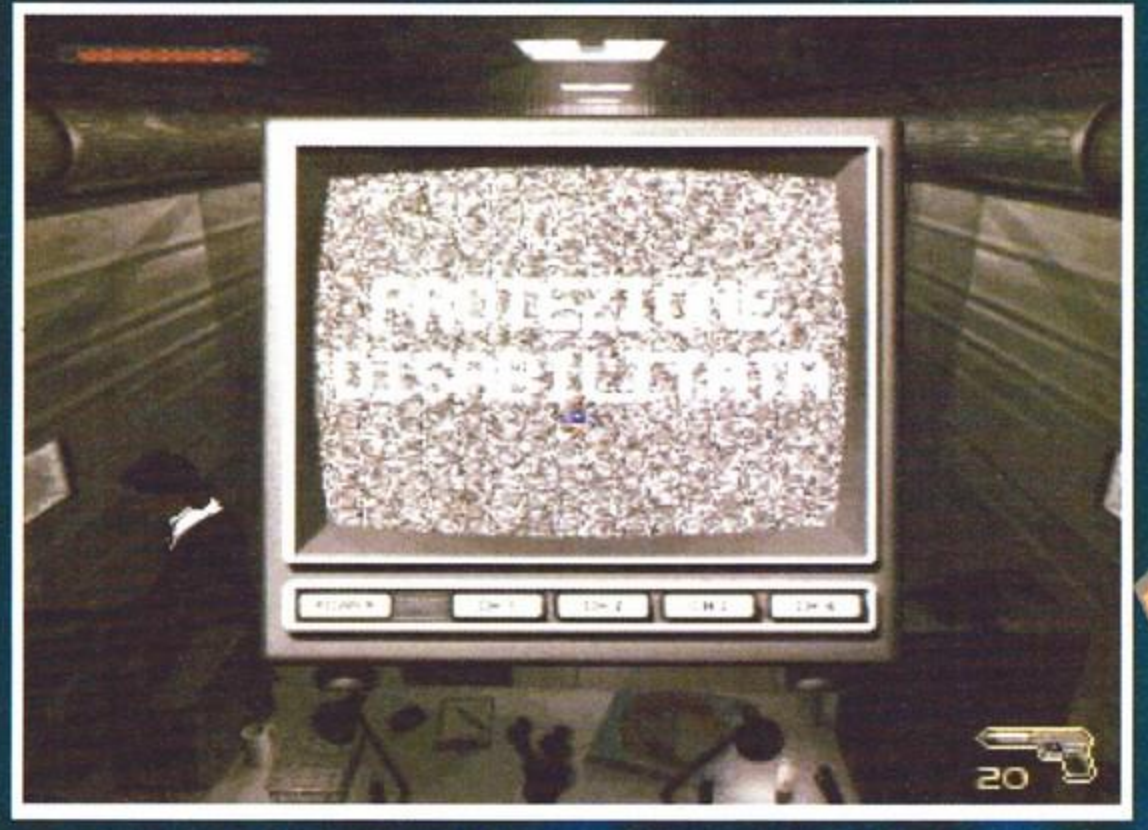
REVIEW

Men In Black – The Game è un'avventura grafica in 3D, con una piacevole scelta delle inquadrature e tantissimi, simpaticissimi effetti di luce: la telecamera varia a seconda della locazione in cui ci troviamo e, a seconda della missione in corso, avremo diversi obiettivi da portare a termine. Per esempio, all'inizio del gioco ci troveremo in uno stabile in compagnia di una bomba che sta per esplodere. Il nostro compito, ovviamente, sarà disinnescarla. Lungo il gioco ci troveremo ad affrontare minacce terrestri e non, sotto forma di creature che vogliono farci la pelle: in questi casi dovremo estrarre le armi a nostra disposizione, e fare fuoco. Come avventura grafica non si tratta di nulla di particolarmente difficile o impegnativo e come gioco in sé ricorda moltissimo un grande capolavoro del passato per PC: Alone in the Dark. La grafica è davvero molto bella, anche se lo stile "cartoon" molto spesso lascia un po' basiti; il sonoro poi è fatto bene anche se il doppiaggio fa molto più "cartone animato" che "film" (la scelta delle voci poteva essere a mio avviso più azzeccata, ma fa nulla: i doppiatori conferiscono comunque la necessaria simpatia ai personaggi). Un po' ostico il sistema di controllo, soprattutto durante i combattimenti: abituarsi sulle prime può essere decisamente problematico, ma poi ci si fa il callo. In definitiva, un considerabile acquisto per chi desidera far fuori qualche alieno. O anche qualche redattore.

Paolo Besser







PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	80
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	70

Un buon prodotto che però non fa gridare al miracolo, oltre a una più che discreta conversione da PC. Se siete particolarmente stufi dei soliti giochi, e volete imbarcarvi in un'avventura grafica con pochi enigmi e tanta azione, Men in Black è il gioco che fa per voi.

THE GAMES MACHINE
si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

THE GAMES machine

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

XENIA EDIZIONI

DESIGN Angelo Bellafante - MILANO

VIRTUALIA VIDEOGAMES

Per ordinare
Tel. 041 2770211
Fax 041 2774749

Punto Vendita
Cannaregio, 4658
30131 Venezia

telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite

Banjo Kazooie

Mortal Kombat 4

Superman

Zelda 64

Forsaken

G.T. Club 98

ISS France 98

Tonic Trouble

Metal Gear Solid

Cardinal Syn

Dead or Alive

Point Blank

Rival Schools

Colin Mc Rae

Nomi Marchi e Immagini appartengono ai legittimi proprietari

NINTENDO 64

OFFERTE N64

Dual Heroes jap	59.000
Wild Chopper jap	59.000
Nagano jap	79.000
Yoshi's Story jap	69.000
G.A.S.P. jap	99.000
Brave Spirits jap	99.000
N64 jap usato	239.000

Disponibilità di giochi usati

PlayStation

OFFERTE PSX

Street Fighter EX usa	69.000
Marvel s. heroes jap	79.000
Paranoia Scape jap	89.000
Enigma jap	89.000
Dead or Alive usa	89.000
Gundam B. master 2 jap	99.000
Dynamite Boxing jap	109.000
Tekken 3 jap	129.000
Thunder Force V jap	129.000

MANGA

VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI

GADGET

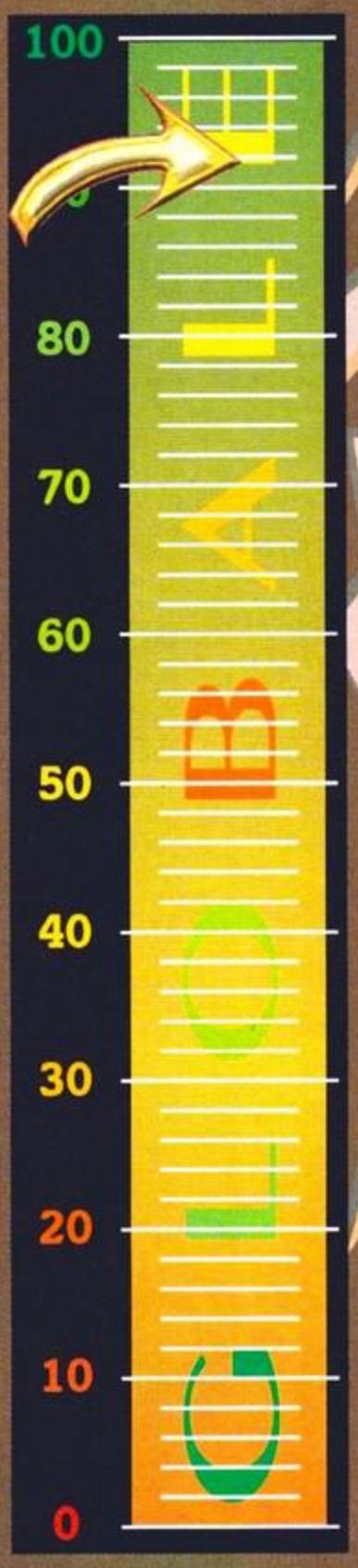
Disponibili resine di:
Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, ecc.

Disponibili modelli e portachiavi di:
Final fantasy VII, Dragon Ball, Ranma series, Lamù series, Evangelion, ecc.

Disponibili Kit Bandai di:
Evangelion, Guandam, Dragon Ball, ecc.

REVIEW

Dopo la sconfitta di Shao Kahn è Shinnok il cattivone che promette di riempire le nostre giornate davanti al Nintendo di botte e sangue a volontà.



EUROCOM/GTI

MORTAL KOMBAT 4

PICCHIADURO

GIOCATORI 1-8

La storia inizia proprio da qui, dopo la sconfitta di Shao Kahn arriva la quarta puntata (senza considerare MK Mythologies: Sub-Zero) di Mortal Kombat che, in quanto a

promesse in fase di preview, ha fatto trepidare tutti gli amanti del genere picchiaduro che aspettano da tempo immemore un titolo

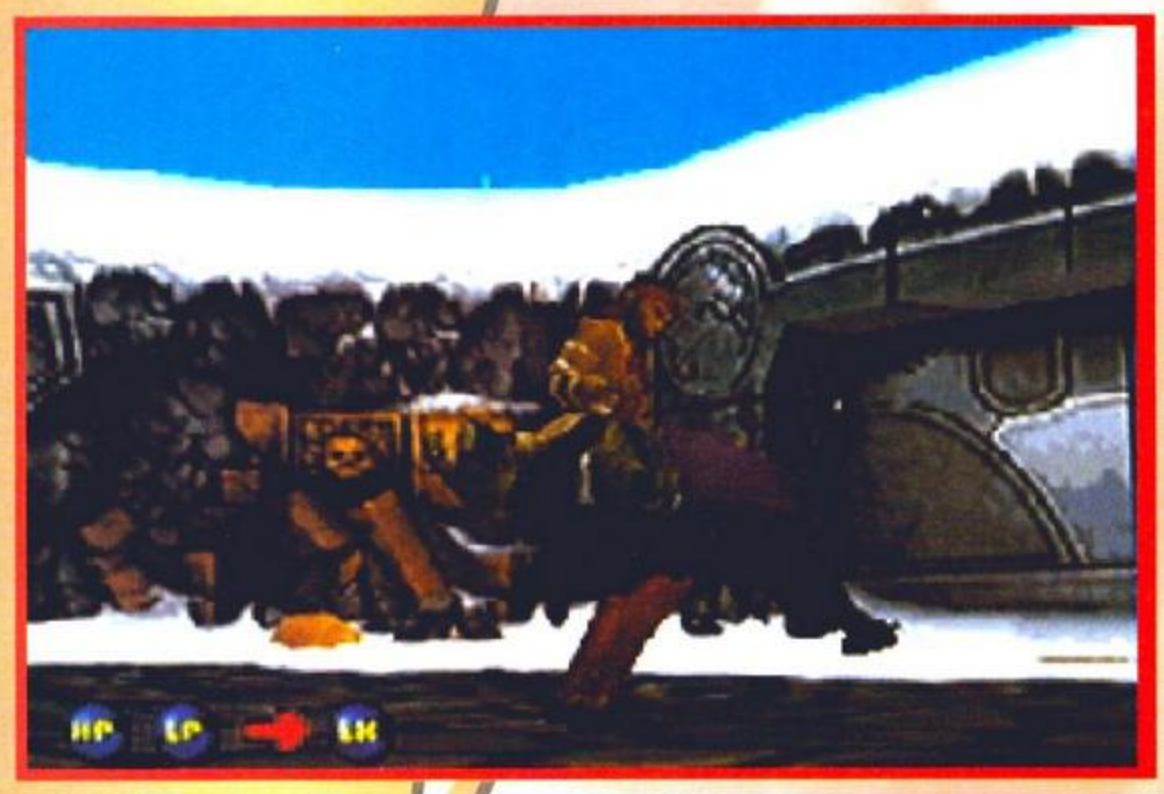
MORTAL KOMBAT 4

di grossa caratura per questa console. Andiamo con ordine e cerchiamo di ricapitolare le vicende di questo genere, che stenta a decollare sulla nostra amata macchina giapponese dalle enormi potenzialità. I prodotti che si sono succeduti sul trono di miglior picchiaduro per l'N64 sono stati nell'ordine: Dark Rift, Mace, Killer Instinct, Mortal Kombat Mythologies e Fighters Destiny (cito solo quelli perlomeno discreti). Nessuno di questi ha saputo detenere lo scettro per un buon lasso di tempo, tutti avevano problemi abbastanza gravi che hanno permesso loro di instaurare solo un breve interregno prima dell'uscita del titolo successivo. Questa situazione è, probabilmente, una delle più frustranti per un videogiocatore appassionato di un genere particolare, aspettare dei mesi per vedere uscire giochi che rispondono solo parzialmente alle attese vuol dire due cose: attendere settimane per soddisfare il proprio istinto videoludico o spendere denaro in quantità industriale per acquistare la novità deludente del mese. Io non sono un paragnosta ma, a questo punto, so benissimo che cosa mi chiedete e qual è la risposta che bramate: è forse questo il gioco che soddisferà pienamente la nostra voglia di mazzate e che porrà una pietra miliare stabile per questo tipo di giochi per Nintendo 64? Purtroppo, per saperlo, dovrete sciropparvi tutto il delirio seguente ma posso anticiparvi (in fondo sono buono) che non rimarrete delusi. E allora riponete la lingua penzolante nell'apposito incavo e iniziate a porre molta attenzione a quello che segue.

Prima di tutto un po' di storia. Questo Mortal Kombat 4 non nasce dal nulla ma è da una conversione da arcade e inizio a dirvi subito che suddetta conversione è avvenuta con brillante successo, visto che molto poco si è perso del gioco originale, anzi diverse innovazioni sono state inserite appositamente per la trasposizione su Nintendo 64. La versione arcade di Mortal Kombat 4 è stata la prima a portare la grafica poligonale e il susseguente motore 3D; le puntate precedenti facevano uso di grafica bidimensionale. Proprio questa innovazione ha permesso alla serie MK di competere con i migliori giochi di questo genere, portando una libertà di movimento maggiore e un realismo notevolmente aumentato. In fase di preview si è parlato di sessanta frame al secondo, una velocità che ha dello spaventoso (Quake 2 gira intorno ai 15 frame al secondo su un computer di fascia media), nulla mi stupisce ormai, dopo aver visto i poligoni viaggiare a velocità inaudite in Wave Race e in Top Gear Rally, ma sessanta frame al secondo rappresentano un record per i picchiaduro tridimensionali. Allora, vi-

MORTAL KOMBAT 4

sto che vi ho già svelato una parte consistente delle qualità del gioco, andiamo avanti con l'aspetto estetico. Come detto la grafica è velocissima, il dettaglio è molto alto, le animazioni



fluide e l'uso della luce grandioso; solamente alcune sequenze animate (le fatality) mi hanno lasciato un po' perplesso, i grafici sono andati con la mano pesante per quanto riguarda lo splatter ma sono stati un po' sommari sui dettagli. Più nello specifico, i personaggi sono quasi tutti molto curati (alcuni meno e soprattutto sembrano essere fin troppo veloci !) e i fondali sono vari ed esteticamente gradevoli, oltre che animati. Una novità per i suddetti fondali è costituita dalla possibilità (solo in alcuni di essi) di utilizzare oggetti presenti come corpi contundenti (grosse pietre, per esempio). Il sonoro è nella norma tranne che per il parlato; sono stati inclusi dieci minuti di parlato digitalizzato ripresi dalla versione arcade, il che, considerati i soli sedici mega di capacità delle cartucce, è decisamente una bella sorpresa.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio (le botte insomma) siamo molto vicini all'arcade. I personaggi (quindici più i due nascosti, Goro e Meat) sono un misto di vecchie conoscenze e novità, fra i veterani ritroviamo: Shinnok (accessibile fin dall'inizio), Goro (mitico, non è utilizzabile dall'inizio ma vi si può accedere attraverso un codice), Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya e Raiden. Anche le mosse sono un misto di novità e vecchio arsenale. Proprio sulle mosse c'è un appunto da fare: molte di queste (soprattutto le fatality) sono complicatissime da portare a termine sull'infame controller del Nintendo, visto che richiedono una pressione istantanea di più pulsanti che solo un simil-polipo potrebbe eseguire. Con un po' di pratica vi spunteranno nuove dita per la bisogna, senza dover stazionare nelle vicinanze di un reattore nucleare per arrivare a subire la mutazione necessaria. L'introduzione delle armi è una buona innovazione e porta un nuovo aspetto tattico molto interessante (contro alcuni personaggi avrete il tempo di estrarla, con altri la cosa si rivelerà pressoché impossibile). Le opzioni di gioco sono molte e presentano anche diverse novità. Oltre ai soliti arcade mode in singolo o in due è possibile giocare a squadre e fare tornei da quattro od otto persone; sono presenti tre endurance mode e un comodissimo practice mode in cui potrete utilizzare, oltre agli indicatori di quali bottoni avete premuto, anche una praticissima lista delle mosse coi relativi pulsanti. La longevità del gioco in singolo (quella in due è praticamente perenne) è assicurata da cinque livelli di difficoltà e dalla possibilità di mischiare l'ordine con il quale si affrontano in sequenza i vari personaggi.

Una delle caratteristiche che sono state maggiormente sottolineate in fase di pre-

view riguarda il contenuto inaudito di splatter, senza il benché minimo accenno di censura: il sangue sgorga libero dopo i colpi più efficaci e nelle fatality le scene si fanno decisamente raccapriccianti. Come detto sopra, sfortunatamente (o fortunatamente per i meno sanguinari di voi...ce ne sono che leggono questa recensione ?) queste sfoggiano una grafica non proprio impeccabile e un'animazione tutto sommato piuttosto grezza.
Per quanto riguarda gli aspetti di contorno, la presentazione è decisamente mediocre (questo sembra essere un punto debole di molti giochi per il Nintendo 64, che sia la limitata capacità delle cartucce ?) e segnaliamo la possibilità di utilizzare il rumble pack che, per una volta, sembra far intravedere un alone d'utilità (i colpi vengono riproposti con vibrazioni più o meno forti a seconda del danno che procurano).
Bene, siamo giunti alla conclusione e

non devono esitare un secondo ad estrarre velocemente la pecunia necessaria all'acquisto. Per i non amanti della serie sappiate che, se avevate in programma di cambiare le vostre convinzioni, questo è il momento giusto per farlo, visto che Mortal Kombat non è mai stato così bello. Il Nintendo ha la sua pietra miliare per i picchiaduro e il trono è finalmente saldo nelle mani di dobbiamo tirare le somme (ehi laggiù, spostatevi!) e giungere all'agognato verdetto finale che vi avevo promesso. Mortal Kombat 4 è un gran bel gioco che non delude sotto nessun aspetto, presenta alcuni piccoli difetti e si porta dietro, inevitabilmente, le simpatie di alcuni e non quelle di altri. Gli appassionati della serie

questo prodotto; mi sembra limpido che le capacità della macchina giapponese non siano state ancora sfruttate al massimo ma per ora (dopotutto la strada percorsa dalla Playstation per arrivare al favoloso Tekken 3 è stata lunga e tortuosa), possiamo ritenerci soddisfatti. Che il massacro abbia inizio!

Davide Pessach

NINTENDO 64

92 GRAFICA

SONORO 92

90 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 94

Mortal Kombat 4 è il nuovo standard nei giochi di botte per il Nintendo 64, il migliore in assoluto. I difetti sono pochi e i pregi molti. Vi permetto di non comprarlo solo se odiate profondamente la serie dei Mortal Kombat.

Via Lorenteggio, 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606
Fax 48.95.28.19

JOYSTICK fun

2G&P-26223995

Anche quest'anno c'eravamo !

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ordina subito la splendida videocassetta con tutte le prossime novità in uscita per:

SEGA SATURN · PlayStation · N64 · PC 3DFX

120 minuti per sognare direttamente dall E3 di Atlanta a casa tua !

REVIEW

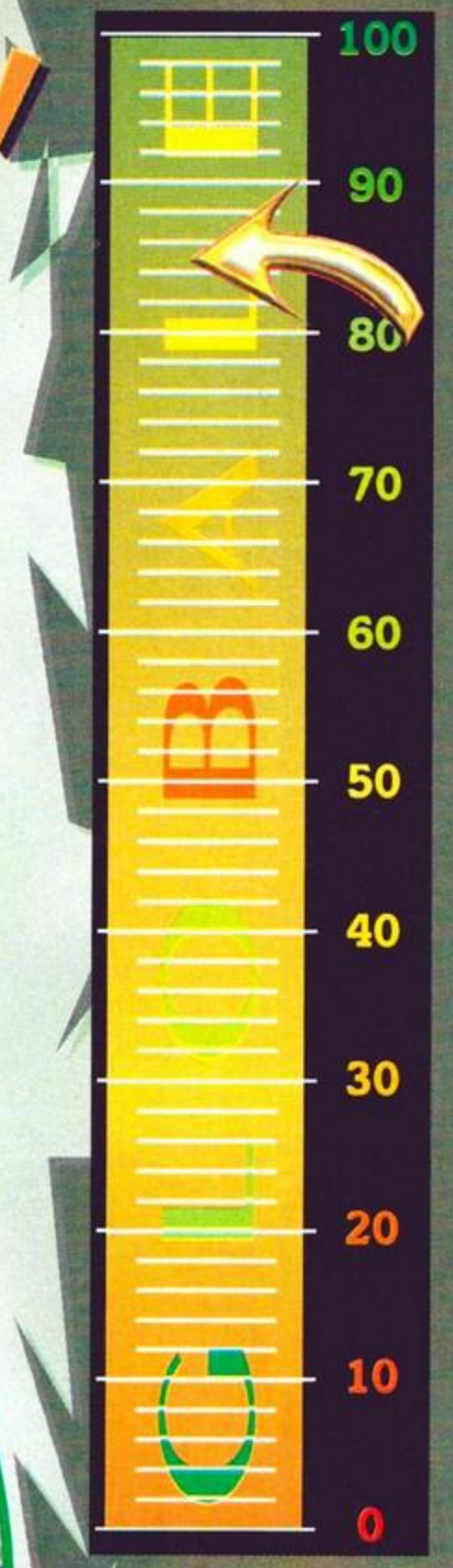
N2O: NITROUS OXIDE

Secondo voi è possibile che uno, dopo aver aspettato tutto il giorno in università, venga interrogato alle 21,15 con conseguente avvoltolamento mentale e sadismo incontrollabile dei docenti nella formulazione delle domande?

zo io sono stato interrogato come ultimo della giornata (ed ero il numero 60) e gli altri sono dovuti ovviamente tornare il giorno seguente. E meno male che questo tizio ha in mano le redini di un'importante società italiana - mi chiedo come possa gestire i problemi e le difficoltà di un'organizzazione complessa, se non è in grado di affrontare con la necessaria responsabilità neppure un

Non vorrei scadere nel vittimismo e sembrare patetico (cose per altro in cui sono un maestro), ma questa cosa dell'esame mi ha causato un imbruttimento come raramente se ne vedono. Come è possibile che un professore con in mano la lista degli iscritti da una settimana non sia in grado di dividere gli interrogati non dico per ora, ma quantomeno per giornata? Il bello è che il suddetto docente alle 17,30, interrogate 21 persone, era ancora convinto di poter esaminare le altre 80 entro le sette e mezzo. Com'è come non è, alle nove e mezza esame universitario. Per quanto ancora dovremo subire le angherie di professori maleducati, saccenti e troppo spesso ignoranti e assolutamente disinteressati all'insegnamento?

Mi spiace che abbiate dovuto sopportare il mio sfogo, ma a qualcuno dovevo proprio dirlo. Visto che mi siete stati ad ascoltare fino a qui, ora mi metto diligentemente al lavoro e vi dico tutto quello che so sulla nuo-



CASA GREMLIN

N2O: NITROUS OXIDE

SPARATUTTO PSICHEDELICO

GIOCATORI 1-2

N2O: NITROUS OXIDE

va produzione targata Gremlin Interactive.
Per quanto ultimamente gli shoot em' up stiano vivendo una seconda giovinezza, è innegabile che la struttura di gioco in questo genere sia rimasta ancorata ai capostipiti apparsi qualche anno fa. Accolgo quindi a braccia aperte le innovazioni apportate da N2O, che si può definire un mix di Tempest 2000 e Nanotek Warrior. La novità più evidente è il fatto che ci si muove all'interno di una serie di tunnel, volando rasenti alla superficie, senza la possibilità di staccarsi da

essa oppure avanzare e indietreggiare. Premendo destra e sinistra quindi si scorre lungo le pareti e ci si può trovare spesso a testa in giù. Le uniche capacità del nostro mezzo che esulano dal polverizzare tutto ciò che si incrocia, sono quella di compiere piccoli salti (dalla superficie del tunnel verso il centro) o di rallentare fino quasi a fermarsi per pochi secondi, giusto il tempo di prendere meglio la mira o cercare di capire la situazione. La velocità non è in nostro controllo, aumenta ogni volta che si distrugge un nemico fino a raggiungere purtroppo livelli eccessivi. In effetti il problema principale del gioco è l'elevata frenesia che porta spesso a

non rendersi conto di cosa si sta facendo, obbligando il giocatore a girare vorticosamente sulle pareti dei tunnel sparando alla cieca e sperando di non trovare sulla strada ostacoli che risulterebbero difficili da evitare. Contribuisce ad aumentare la confusione l'aspetto grafico dei tunnel, che fanno temere per le abitudini dei programmatori Gremlin in fatto di assunzione di sostanze chimiche assortite. Il gioco è stato definito da essi stessi "Un'interstellare e psichedelica esperienza di luci, colori e suoni". Ecco, psichedelica mi sembra la parola più adatta per esprimere l'atmosfera di N2O. I tunnel hanno forme incredibili e si contorcono su loro stessi in un'esplosione di cromatismi improbabili e luci accecanti, più che una battaglia con gli alieni sembra una serata in una discoteca truzzissima. Gli effetti di luce e i lens flare soprattutto la fanno da padroni: luminosi sono lunghi tratti delle pareti dei vari tunnel, le armi lasciano scie e spesso si viene colpiti da veri e propri fasci di luci colorate provenienti da ogni parte. Questo approccio grafico può piacere o non piacere ma certamente va apprezzato per la sua particolarità; da parte mia devo dire che, dopo un'iniziale diffidenza, ho cominciato a considerare molto positivamente lo stile di N2O, e a vederlo non solo come un videogioco, ma come una vera e propria esperienza fuori dal comune. A farmi dare questo giudizio contribuisce anche la musica: le canzoni sono di tali Crystal Method e sono di genere techno elettronico che generalmente mi da il voltastomaco (METAL RULEZ!!), ma in questo caso si rivela perfetto per il tipo di gioco e dona ulteriore profondità ed intensità all'esperienza percettiva.

Non dimentichiamoci però che sempre di uno shoot em' up si tratta, quindi ci sono altri aspetti fondamentali che influiscono sulla qualità del gioco. All'inizio si può scegliere tra quattro astronavi abbastanza carine che si possono colorare a piacimento. Lo sparo iniziale è uguale per tutte, ma durante la partita si possono raccogliere molti power-up (potevano man-

REVIEW

care?). In totale le armi sono nove e i loro effetti sono realizzati piuttosto bene, soprattutto il muro di fuoco, cioè una specie di smart bomb che si ottiene alla fine dei livelli, se si sono raccolte abbastanza monete. Queste compaiono quando si eliminano i nemici oppure si trovano già sparse nei tunnel. Visto che ho parlato dei nemici, va detto che in questo caso sono una serie di insetti di varie fogge e dimensioni, dagli aracnoidi alle coccinelle (che strano, io le ho sempre considerate innocue. Ora se ne vedrò una per strada la schiaccerò senza pietà..). In totale ci sono una ventina di specie diverse caratterizzate da differenti stili di attacco. A dire il vero però non è che tutti questi nemici siano realizzati molto bene, i poligoni che li compongono formano molti spigoli e spesso si fatica a riconoscere una specie dall'altra. I livelli sono 42 e per terminarli bisogna colpire tutte le uova in essi disseminate e possibilmente eliminare anche i loro abitanti. La longevità si giova molto della possibilità di giocare in due contemporaneamente, tra l'altro con una realizzazione tecnica più che buona. Si può decidere di giocare con lo schermo diviso in due da uno split screen verticale (più funzionale), oppure affrontare i bagoni invasori entrambi nello stesso schermo di gioco. Questa possibilità rende la partita più difficile ma certamente più divertente, visto che si deve stare attenti a non scontrarsi con il compagno e che la telecamera rimane fissa, quindi se uno rallenta e l'altro no ci si trova poi a giocare su due piani diversi.

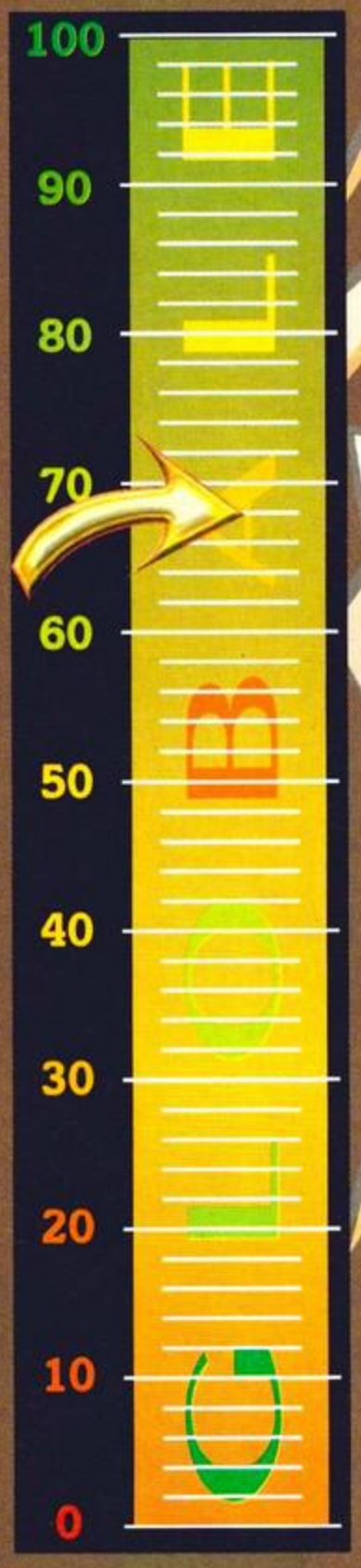
La cosa che più mi ha dato da pensare nell'assegnare il voto a questo titolo è la giocabilità, o meglio ciò che si ricava da una partita. Personalmente N2O non mi ha dato quelle sensazioni di grande divertimento che mi aspettavo. Forse sono io che sono rimasto troppo legato alla vecchia struttura di gioco di cui ho parlato prima, ma sta di fatto che ruotare sulle pareti di un tunnel (per quanto ben realizzato e coinvolgente) a velocità che permettono un controllo minimo sull'azione non mi ha coinvolto molto. Mi sembra che i programmatori abbiano dato troppa attenzione al tentativo di creare qualcosa che vada un po' fuori dagli schemi, senza ricordare che quegli schemi esistono proprio perché assicurano divertimento da molti anni. Va bene modificarli, ma attenzione a non stravolgerli.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

88	GRAFICA
SONORO	91
82	GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ	85

N2O ha più qualità come esperienza sensoriale che videoludica. La grafica è impressionante ma si perde in cose come la realizzazione dei nemici, le musiche sono belle e la longevità ok.L'azione, per quanto originale, risulta limitata e poco controllabile a causa della velocità. N2O innova un genere un po' stantio e per questo è comunque degno di attenzione.



REVIEW

RAMPAGE World Tour

George, Lizzy e Ralph escono dallo schermo per prendersela col vostro povero Nintendo fino a ridurlo ad un misero Commodore 64.

CASA MIDWAY

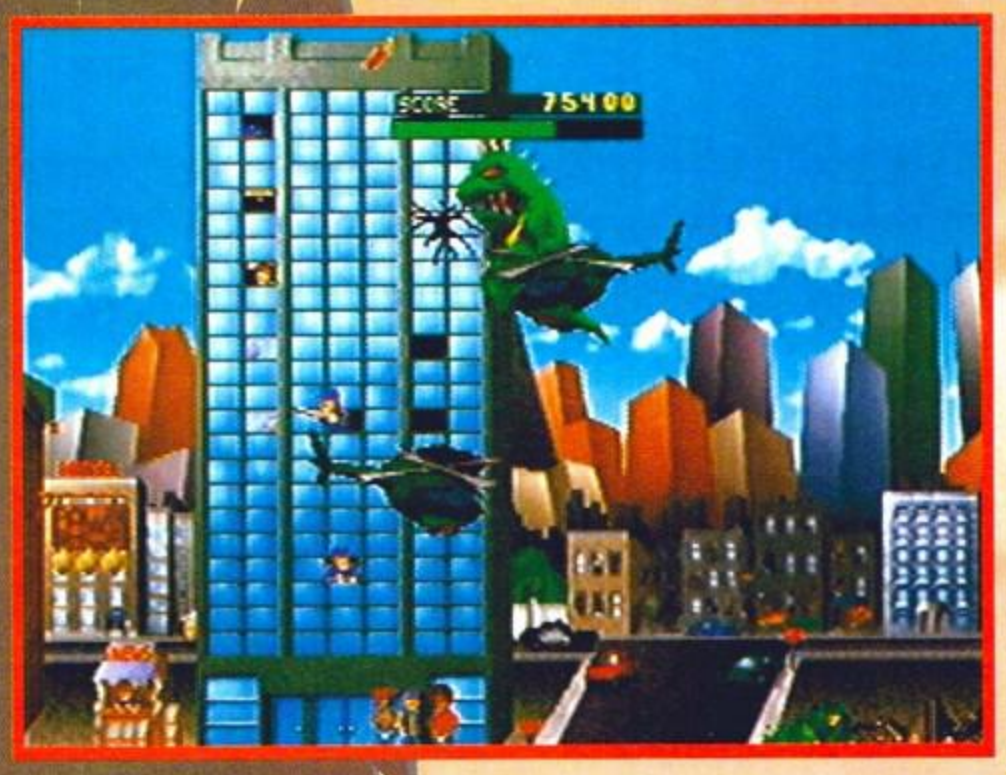
RAMPAGE WORLD TOUR

DISTRUZIONE A SCORRIMENTO ORIZZONTALE

GIOCATORI 1-3

Se siete tra i nostalgici che la notte piangono perché non riescono più a caricare dal registratore del Commodore 64 capolavori come Bubble Bobble, Last Ninja o Bard's Tale, questa recensione sarà per voi una ventata d'aria fresca. Il prodotto che sto per presentarvi è, infatti, una vecchia gloria del passato (apparso per la prima volta nel lontano 1986) che risponde al nome di Rampage, un gioco di distruzione totale a scorrimento orizzontale che vi permetteva di assumere le sembianze di uno dei tre mostri disponibili per portare morte e distruzione in quantità industriali in varie città, popolate da temerari cittadini prontissimi a fare una bella gita nelle interiora delle vostre creature giganti preferite. Questo gioco è stato convertito in una marea di formati (anche per Atari Lynx!) e approda adesso anche sulla nostra amata console di mamma Nintendo. Per i conoscitori delle versioni precedenti diciamo subito che il gioco è rimasto esattamente lo stesso: l'obiettivo è sempre quello di completare i livelli distruggendo tutti i palazzi ivi contenuti, aiutarsi raccogliendo bonus vari (aumentati in questa versione per N64), mangiucchiare qualche cittadino o poliziotto troppo pedante, eliminare i mezzi militari e cercare di sopravvivere il più possibile per vedere il livello successivo. La grafica è stata migliorata ma ci troviamo a livelli tipo-Amiga, gli sprite bidimensionali fanno il loro lavoro onestamente (leggermente migliori rispetto alla versione Playstation) e le città sono decisamente monotone. Il sonoro è nella media (molto belle le urla delle persone che stanno per essere mangiate) tranne per i vergognosi menu iniziali, senza uno straccio di motivetto! Sembra veramente di essere tornati ai tempi del Commodore 64!

La forza di questo gioco però non è mai stata nell'estetica bensì nella giocabilità: Rampage coinvolge subito e la curva d'apprendimento è praticamente nulla, dopo pochi secondi (un paio circa) comanderete la vostra bestia in maniera perfetta e sarete già degli ottimi distruttori totali. Purtroppo però, dopo aver completato il primo livello (circa quindici secondi) vi



renderete conto del vero problema di questo gioco, che si tramanda ormai da dodici anni: la monotonia. Le città sono quasi tutte uguali (alcune hanno palazzi in stile leggermente diverso, tipo Londra) e l'azione richiede sempre gli stessi movimenti (uccidi un po', distruggi il palazzo, avanza, uccidi un po', distruggi il palazzo...e così via); ogni tanto ci sono dei livelli-bonus (progettati probabilmente da un personaggio in fuga da un istituto di psichiatria) ma anche questi sono tutti uguali; anche utilizzare un mostro diverso aggiunge veramente poco al divertimento, visto che i movimenti a disposizione sono pressoché i medesimi. Visto che la situazione non era abbastanza drammatica (nonostante tutto il gioco manteneva il suo appeal per i primi sessanta secondi d'azione), i programmatori hanno pensato bene di peggiorarla ulteriormente inserendo, in pratica, la possibilità di ricominciare la partita da dove si è caduti defunti nella precedente (e questo all'infinito!); in questo modo il gioco va avanti fino a che non vi stufate e far cadere in battaglia il proprio bestione non procura nessun danno ai fini del completamento del gioco, incredibile! Con questa bella pensata, potrete addirittura completare il gioco alla prima partita per poi spezzare la cartuccia in due e maledire la vostra dabbenaggine.

Probabilmente per sbaglio, i programmatori hanno inserito una piccola novità che potrebbe regalare dai 120 ai 180 secondi di longevità in più e cioè la possibilità di giocare in tre contemporaneamente; potrete distruggere tutti insieme o prendervi a scazzottate fra di voi, il tutto vi terrà impegnati al massimo tre minuti e poi passerete alla spezzatura della cartuccia eccetera eccetera.
Altra minuscola novità è rappresentata dalla presenza, oltre a George,

Lizzy e Ralph, di un nuovo personaggio nascosto.
Che dire in chiusura di questa recensione? Il mio consiglio è di non comprarlo in nessun caso, ma se proprio siete dei fan sfegatati di questo gioco e non avete una versione precedente per giocarci (qualsiasi formato va bene, tanto sono tutte uguali) allora fate del male al vostro portafogli, io vi ho avvertito.

Davide Pessach

NINTENDO 64

62	GRAFICA
80	SONORO
84	GIOCABILITÀ
50	LONGEVITÀ

Consigliato solo agli amanti di Rampage. Per gli altri sappiate che la grafica è pessima (per il Nintendo), il sonoro mediocre, il gameplay senza senso e la longevità si aggira sui 3-4 minuti. Non è uno scherzo.

Il più completo corso su Adobe Photoshop 4.0®
mai pubblicato su cd-rom. (per PC & Mac)

Da Aprile ogni 15 giorni in edicola

Chi lo usa?

il grafico freelance

il pubblicitario

produttore multimedia

l'art director

creatore pag. web

l'artista digitale

creatore di videogiochi

il fotografo

il fotolitista

il professionista

il dilettante

l'insegnante

lo studente

Cosa ne fa?

design d'immagini

fotomontage

interfacce cd-rom

progetti clienti

grafiche & bottoni

arte digitale

schermate e scenari

il foto-enhancement

correzione colori

crea idee

cartoline d'amore

visualizza meglio

arrichisce i compiti

Un corso interattivo formato cd-rom, nel quale i maestri virtuali vi fanno da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L'interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software tranne il QuickTime (sul cd) per poter usare questa collana.

XENIA
EDIZIONI

Se non trovate questa collana nell'edicola sotto casa....TRASLOCATE.

it's LOGIC!®

La Prima Catena di Software Discount

è Tutti i CD rom del Mondo

il più grande assortimento di **CD ROM** per **PC** e **PLAYSTATION**

TREASURES OF THE DEEP
LIRE 84.900
(PSX IN ITALIANO)

COLIN McRAE RALLY
LIRE 94.900
(PSX IN ITALIANO)

ARMORED CORE
LIRE 83.900
(PSX IN ITALIANO)

60 negozi in tutt'Italia

CASH & CARRY

Milano (Bovisio Masciago)
SS dei Giovi, 34 • tel. 0362 55.94.07 r.a.
fax 0362 55.94.15 r.a.

DISCOUNT CENTER

Alessandria
Via Alessandro III, 47 • tel. 0131 23.47.96
Ancona
Via Martiri della Resistenza, 32 • tel. 071 28.06.856
Ascoli Piceno (Porto S. Elpidio)
Via Umberto I, 274/6 • tel. 0734 90.31.71
Bologna
Brescia
Via XX Settembre 10 • tel. 030 37.50.930
Brindisi
Viale Aldo Moro, 33 • tel. 0831 58.18.88
Cagliari
Via G. Guglielmo 15/17 • tel. 070 49.51.47
Chieti (Lanciano)
Via Duca degli Abruzzi, 12
Cremona
Corso XX Settembre 67 • tel. 0372 337.73
Genova
Via Ippolito D'Aste 17 Rosso • tel. 010 553.51.41
Genova Sestri Ponente
L'Aquila
Via Cimino 22 • tel. 0862 40.45.33
Lecco
Via Belvedere 47 • tel. 0341 350.553
Lucca
Via S. Croce, 58 • tel. 0583 49.41.30
Massa Carrara (Massa)
Via Massa-Avenza, 2 • tel. 0585 79.00.02
Matera (Pisticci)
Via Metaponto, 181
Milano (Lissone)
Piazza Libertà, 1 • tel. 039 21.43.083
Milano - Metro Lima
Galleria Buenos Aires 8/10 • tel. 02 2952.30.08
Novara
Palermo
Via Nunzio Morello, 52,• tel. 091 34.09.99
Parma
Via Farini 14 • tel. 0521 38.64.00
Perugia
Via Cacciatori delle Alpi, 12/14
tel. 075 572.32.60
Pesaro (Fano)
Pescara
Via G. Marconi, 16 • tel. 085 69.30.94
Pisa
Corte San Domenico C lato via Pascoli 7
tel. 050 50.35.33
Pordenone
Via Cavallotti 38/B • tel. 0434 52.45.43
Rimini (Riccione)
Ravenna
Via Maggiore, 39 • tel. 0544 323.44
Roma
Piazza Pio XI, 51/52 • tel. 06 66.01.74.10
Taranto
Via Nitti 18/B • tel. 099 453.37.70
Torino (Nichelino)
Via Torino 21 • tel. 011 68.22.491
Treviso (Conegliano)
Via Manin 31/G • tel. 0438 45.17.28
Trieste
Via San Lazzaro, 18 • tel. 040 63.81.24
Vicenza
Contrà Frasche del Gambero 17/19 • tel. 0444 54.03.65
Viterbo
Via I. Garbini, 78/m • tel. 0761 34.54.60

NEGOZI

Agrigento (Canicatti)
Via Monsignor Ficarra, 10 • tel. 0922 85.25.69
Agrigento (Licata)
Via Palma, 108 • tel. 0922 89.48.21
Arezzo (Montevarchi)
c/o Centro Comm. La Galleria Ipercoop
Via dell'Oleandro, 37 • tel. 055 91.03.71
Asti
C.so Cavallotti, 126 • tel. 0141 436.853
Brindisi (Ostuni)
Via Ravenna, 46 • tel. 0831 30.16.69
Catanzaro (Lamezia Terme)
C.so Giovanni Nicotera, 9 • tel. 0968 44.13.13
Como (Erba)
P.zza Matteotti, 17/18 • Tel. 031 64.61.53
Cuneo (Busca)
Via Cadorna, 50 • tel. 0171 943.803
Firenze
Via Pratese, 24 • tel. 055 31.95.28
Foggia
Via D. Cirillo, 28 • tel. 0881 70.85.85
Grosseto (Follonica)
Via Mazzini, 1/C • tel. 0566 442.17
Lecce
Via Leuca, 172 • tel. 0832 34.98.91
Lodi
Via Guido Rossa, 8 • tel. 0371 43.23.68
Macerata
Via G.Contini 58 • tel. 0733 322.37
Napoli (Somma Vesuviana)
Via Aldo Moro, 32/A • tel. 081 899.60.00
Potenza
Viale Marconi, 281 • tel./fax 0971 550.76
Reggio Calabria
Via Possidonea, 59 • tel. 0965 89.43.00
Roma - Parioli
Via D.Cimarosa, 11 • tel. 06 841.90.40
Roma (Monterotondo Scalo)
Via Nomentana, 31 • tel. 06 900.80.266
Salerno
C.so Garibaldi, 56 • tel. 089 25.37.65
Sassari
Via Perantoni Satta, 11 • tel. 079 28.06.70
Venezia (Dolo)
Via Fratelli Bandiera, 2 • tel. 041 510.02.06/37
Venezia (Jesolo Lido)
Via Dante Alighieri, 95-97 • tel. 0421 38.38.97
Vicenza (Bassano del Grappa)
Largo Parolini, 116 • tel./Fax 0424 52.37.98

NUOVA APERTURA ■
PROSSIMA APERTURA ■

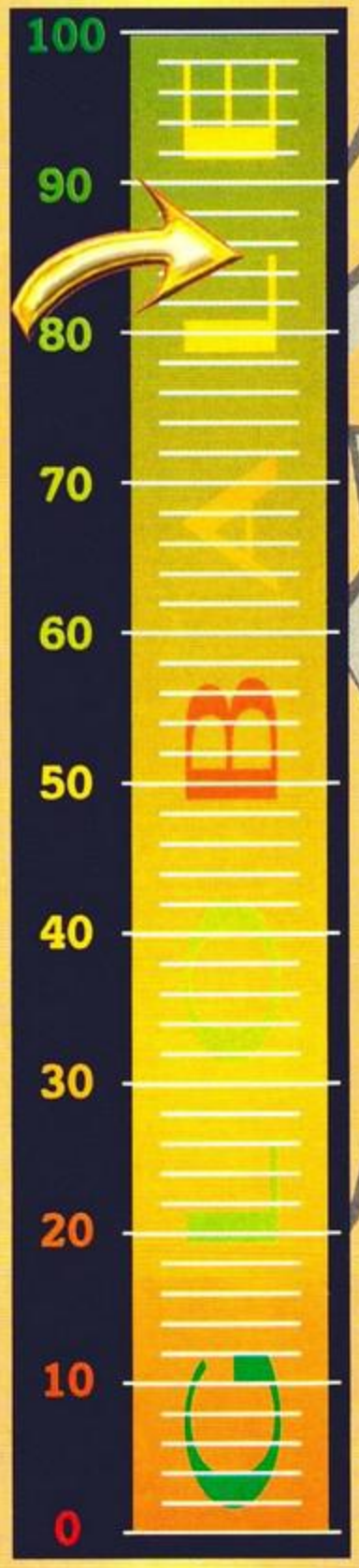
It's Logic!: Milano (Bovisio Masciago) SS dei Giovi, 34 • **www.itslogic.com**

La Prima Catena di Software Discount

it's LOGIC!®

REVIEW

Finalmente un gioco che ti farà sbattere contro la dura realtà di un palazzo.



Tutti noi, in fondo al nostro cuore, crediamo o speriamo nell'esistenza degli alieni, entità non necessariamente di forma umana, che vivono a miliardi di chilometri dal nostro pianeta; ma che, nonostante tutto, visitano saltuariamente la Terra. E' chiaro che tutto ciò faccia parte molto più della fantasia che della realtà, ma devo ammettere che il mio totale scetticismo al riguardo ha dovuto in qualche maniera ridimensionarsi, dopo aver passato cinque giorni a contatto con Paolone. Tutto è cominciato una calda serata in un albergo di Verona, nel quale mi trovavo assieme a Duspa, TMB e Jabba (un ragazzo che frequenta il canale #TGM su Internet), nonché ovviamente Paolone, in occasione dello Sport Show (fiera alla quale eravamo presenti con lo stand); ebbene, di colpo il cielo di quella serata estiva si tinse d'arancione, tutti ci affacciammo alla finestra e distintamente notammo un puntino nero che si avvicinava verso di noi a grande velocità. In men che non si dica, ci trovammo in camera un enorme ragnone, grosso quanto un melone che, con fare interrogativo ma spaventato, s'imboscò subito sotto le coperte di un letto. Tutti impauriti per la presenza del disgustoso animale, ma al contempo estremamente incuriositi, chiamammo Paolone che dormiva nella camera a fianco, essendo a conoscenza della sua grande dimestichezza con esseri che poco hanno a che fare con la normalità. Lui si precipitò immediatamente con fare dubbioso, probabilmente pensando a uno dei nostri soliti scherzi

ELECTRONIC ARTS	
ROAD RASH 3D	
SIMULATORE DI VOLI	
GIOCATORI 1	

goliardici, e alzò con fare sprezzante le lenzuola sotto alle quali si era imboscato il ragnazzo. Ci fu un istante nel quale si guardarono con disprezzo

negli occhi e subito dopo l'extraterrestre gli saltò in faccia provando in tutti i modi ad entrargli nel naso; purtroppo, anche a causa delle enormi narici del grande Bovas, il singolare animaletto riuscì a guadagnarsi la via verso il cranio e a situarsi successivamente all'altezza della prima vertebra della spina dorsale (quella vicina alla testa). Di colpo l'espressione di Paolone cambiò e guardando nel vuoto con fare assente e voce stridula e nasale disse le seguenti parole che non scorderò mai: "Non abbiate paura, vi conquisteremo con la pace"; detto questo, Paolone ebbe come un sussulto, cominciò a roteare le sue lunghe braccia sulla testa in maniera scomposta e, sempre scompostamente, mosse le sue gambone affusolate come se cercasse di salire una scalinata ma chiaramente senza trovare alcun dislivello. Camminando e contorcendosi, si avviò verso l'uscita della stanza ma forse, visto che il ragnazzo era riuscito a interfacciarsi solo con gli arti e l'apparato vocale, andò a

sbattere prima con le braccia e in seguito anche con la testa contro lo spigolo della porta, fino a quando non riuscì a guadagnare l'uscita. Nei giorni seguenti ci abituammo sempre più alle sue esternazioni e ai suoi movimenti inconsulti e adesso non ci facciamo più nemmeno tanto caso; in fondo, forse, è meglio così di com'era prima.

"Perché mi stai dicendo tutto questo?", mi dirai tu? "Perché sono scemo" ti risponderò io, "E' vero me n'ero scordato", ririsponderai tu. Ad ogni modo, a ben vedere, ci sono grosse analogie che possono ricollegare la singolare avventura che abbiano vissuto a Verona con questo gioco: prima di tutto anche questa ennesima edizione del picchiaduro su strada più famoso del mondo è ambientato sulla Terra (e su questo non puoi dirmi nulla); in secondo luogo, quando si va a sbattere contro qualche parte, i movimenti scomposti che fa il centauro sono molto simili a quelli di Paolone quando cammina comandato dall'alieno; e per finire a volte le moto vanno più veloci della luce e guarda caso anche le navi spaziali e conseguentemente i ragnazzi spaziali che ci stanno dentro. Beh, come puoi ben vedere, non ho certo tirato fuori questa storia

per sfottere Paolone, ma semplicemente per ricollegarmi al gioco il più armoniosamente possibile... crac, ops, il naso si è allungato a tal punto da rompere il monitor, pazienza, tanto era vecchio.

Road Rash, è un gioco talmente noto che non credo abbia bisogno di grosse presentazioni, sappi comunque che si tratta di un violentissimo driving game nel quale, con l'aiuto di armi improprie di svariate dimensioni (piede di porco, assi di legno, spranghe...), dovrai farti strada tra i numerosi motociclisti che come te non avranno nessuna intenzione di farsi disarcionare o di arrivare secondi; a renderti la vita difficile, comunque, non ci saranno solo gli avversari ma anche le varie vetture che scorrazzeranno allegramente facendosi i fatti loro - e che guarda caso rappresenteranno il pericolo maggiore - e la polizia in moto, che non mancherà di arrestarti nel caso tu vada tanto lento da farti raggiungere.

In tutti questi anni Road Rash (la prima volta che lo vidi fu circa cinque anni fa) è stato convertito e adattato al-

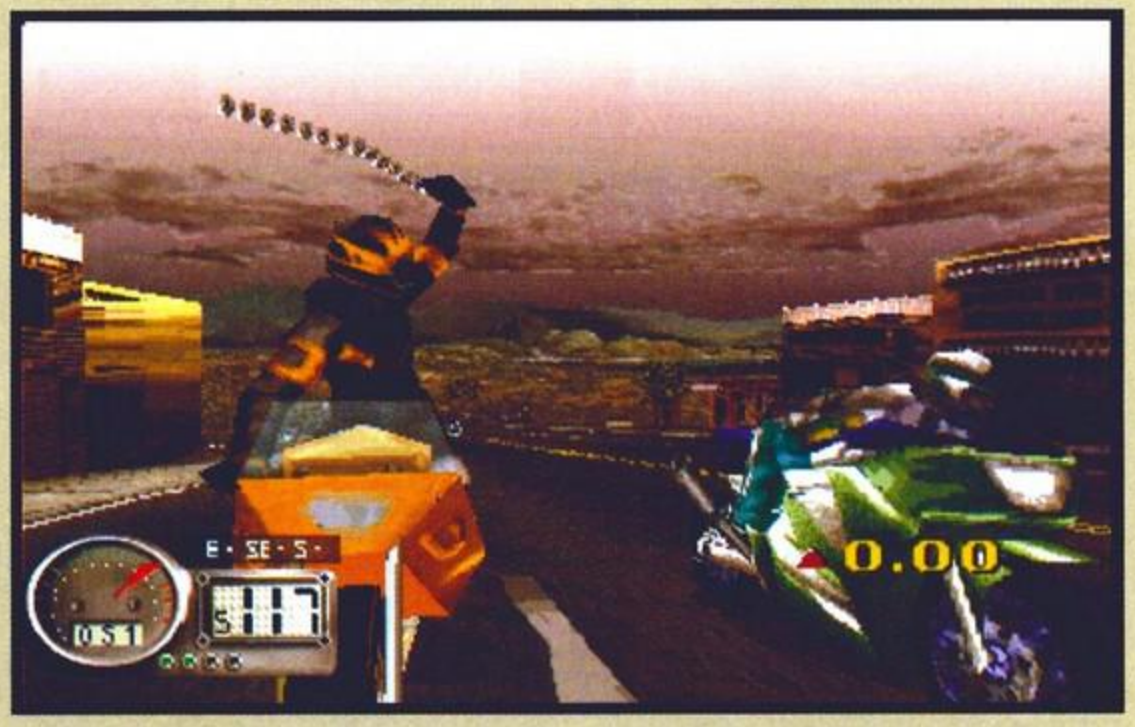
le capacità della macchina che lo ospitava moltissime volte, ma credo che il

periodo che lo vide più

accattivante esteticamente e più divertente fu nel suo passaggio sulla defunta console a 32 bit Panasonic (il 3DO), dove la demenzialità associata a un'ottima giocabilità e lo stile inconfondibile delle schermate stati-

ROAD RASH 3-D

che, mi portarono a giocarci svariati giorni.
E ora, per la seconda volta, il picchiaduro su strada della Electronic Arts sbarca su PlayStation, e devo anticiparti che speravo in qualcosa di me-

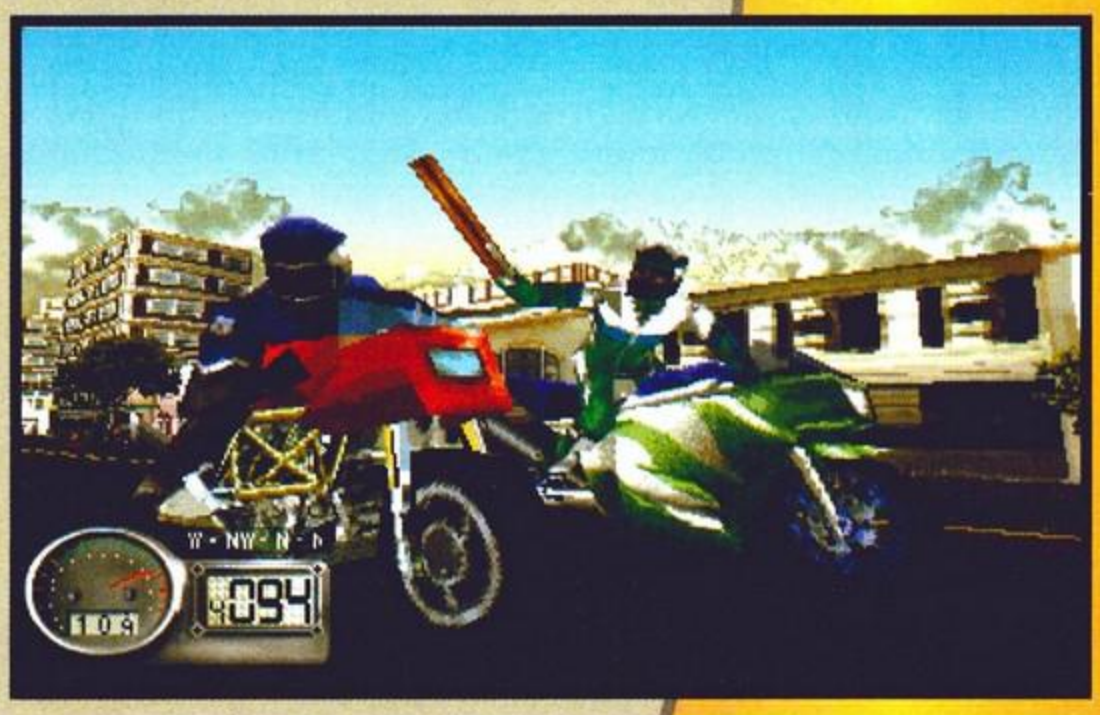


pena realizzata. In sostanza, quando vincerai, invece di vedere un filmato in cui vieni portato in trionfo, vedrai a volte dei motociclisti che se ne vanno in giro per strada gridando e sgommando... e allora? Fortunatamente ogni tanto le sequenze filmate sono attinenti a quanto accaduto, ma comunque e sempre senza un pelo di ironia o umorismo.
Graficamente non è certo un capolavoro, anzi; anche se molte ambientazioni sono decisamente azzeccate, la cura con cui sono state realizzate lascia molto a desiderare, col risultato che sono in genere poco curate ed eccessivamente pixellose per i miei gusti. L'aggiornamento delle texture è mediocre, facendo così saltare fuori da un momento all'altro colline, abitazioni o peggio ancora variazioni sulla direzione della strada.
Per quanto riguarda la moto che ti verrà messa tra le gambe, non mi viene nemmeno voglia di pronunciarmi: non solo infatti è mal fatta, ma sembra quasi che i grafici non ne ab-

glio.
Al di là dell'aspetto tecnico mediocre del quale ti parlerò in seguito, il fattore che maggiormente mi ha lasciato con l'amaro in bocca è stata la decisione di eliminare dal gioco tutta la demenzialità che trasudava nelle versioni precedenti; tutti gli ottimi filmati in FMV (fatti bene davvero) che commentavano le gesta alla fine di ogni gara sono stati sostituiti da seriosissimi spezzoni che spesso non sembrano nemmeno avere attinenza con la performance ap-

biano mai vista una... Giusto per citare ciò che tu stesso potrai riscontrare dalle foto, la ruota dietro sembra quella di un trattore - praticamente è larga come quella di una jeep.
Le musiche sono senza dubbio la parte più curata dell'intero prodotto: alla Electronic Arts, infatti, hanno tirato dentro dei gruppi di Rock/Metal decisamente bravi (anche se io non li conosco minimamente, in quanto i miei gusti musicali vanno nella direzione opposta); per quanto possa essere ignorante in materia, ci sono comunque gli Sugar Ray e questi li conosco (ma ci siamo sempre detti solo buongiorno o buonasera). Quindi quando andrai a duecento l'ora contro un albero, ci saranno gli Sugar Ray che ti accompagneranno musicalmente... mooolto romantico.
La buona giocabilità (vero punto di forza di tutte le versioni precedenti) è fortemente pregiudicata da un comportamento della moto irreale e irritante; anche se è possibile scegliere quattro categorie differenti di dueruote (si va da quella da corsa alla custom, passando per vie di mezzo), il comune denominatore per tutte è la pessima tenuta di strada (che le fa pure derapare in curva su cemento, cosa impossibile) e il grande ritardo nel percepire i comandi di sterzo, causando così delle sbandate continue dovute a correzioni per correggere la correzione sulla sbandata (rileggilo quattro o cinque volte e forse troverai il senso delle mie parole... io ancora non l'ho trovato). Tutto questo cosa provoca? Ma è semplice, che si va a sbattere dappertutto: contro le macchine che vengono da tutte le parti (tranne che dall'alto), contro gli alberi, contro i muri dei palazzi, contro i lampioni, insomma, se c'è un ostacolo e lo vuoi evitare, stai pur tranquillo che ci andrai contro. Chiaramente questo comporta una perdita incredibile di posizioni (tipo da secondo a ultimo); posizioni che dovrai riguadagnarti, anche se bisogna ammettere che, così come è facile essere superati una volta caduti, altrettanto facile è riprendere i carognoni davanti a te.
Fortunatamente il fatto che si debbano acquistare delle moto sempre più potenti per poter continuare a vincere nelle categorie più avanzate è una bella spinta, sia per la giocabilità che per la longevità... di sicuro, comunque, era meglio se la moto si poteva controllare meglio.
In conclusione, non ho molto da dire che non abbia già detto o che non dirò nel box del commento, quindi saluto e buone vacanze a tutti.

Raffaele Sogni



PLAYSTATION

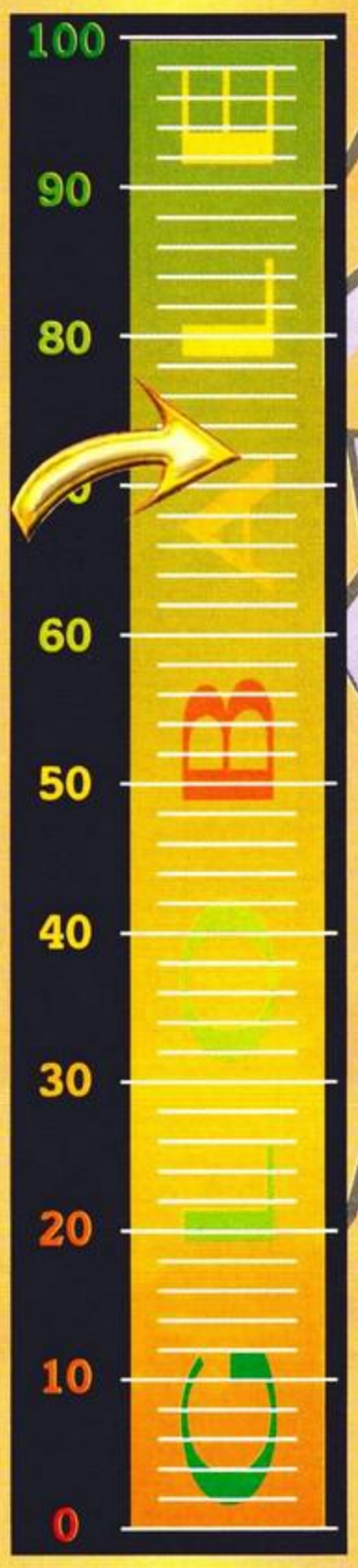
80 GRAFICA

SONORO 92

83 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 88

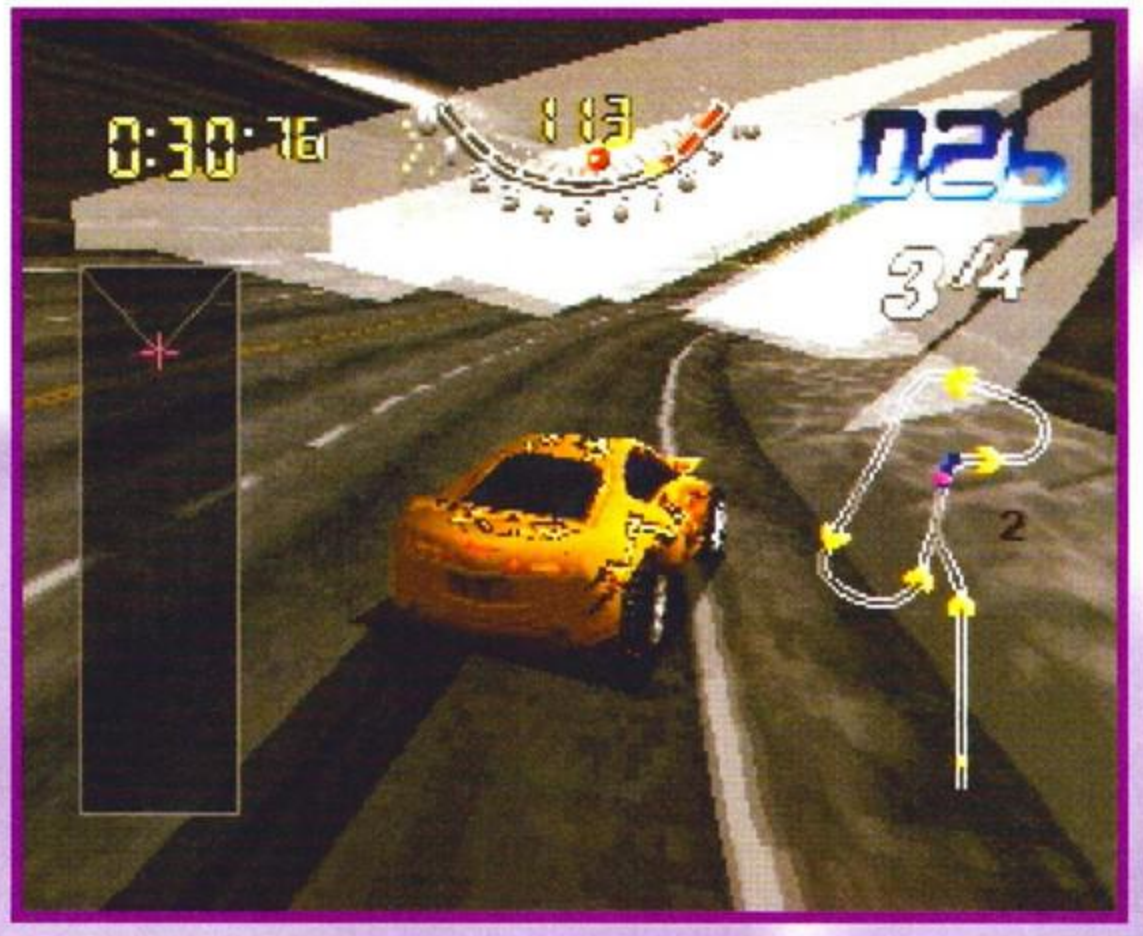
Sono un po' deluso da questo Road Rash: era così atteso che sembrava dover essere una sorta di capolavoro; invece, tecnicamente lascia a desiderare e il comportamento del mezzo lo rende troppo difficile per un divertimento duraturo. Il desiderio di fare soldi per poter acquistare moto più potenti è alto, quindi ci giocherete, ma più per dovere che per puro divertimento.



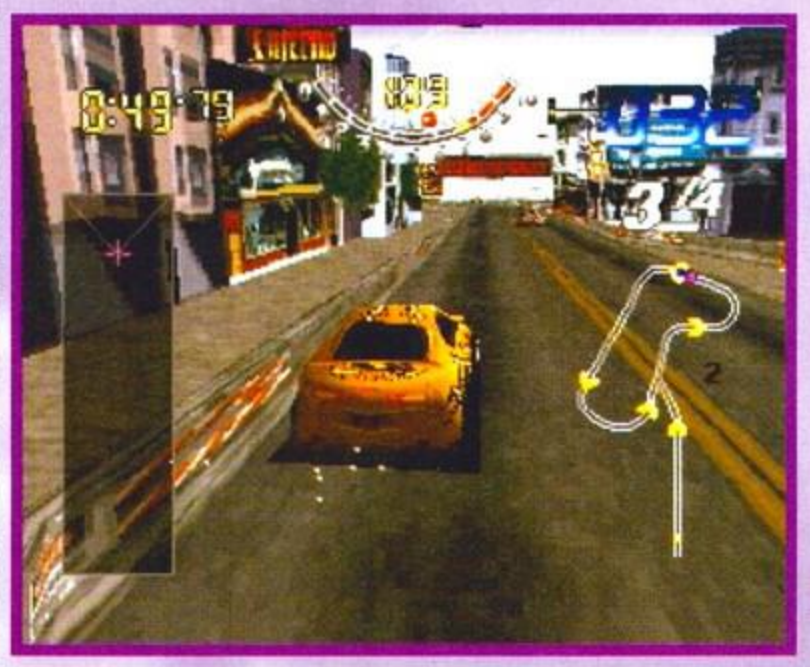
Dopo aver dato alla luce titoli di assoluto splendore, e prima di portare nelle nostre case nuovi capolavori del calibro di Mortal Kombat 4, la Midway perde un colpo importante con questa conversione tutt'altro che convincente.

Su Nintendo 64 San Francisco Rush è stato un bel gioco. Su Playstation è quasi interamente da dimenticare e questo dovrebbe già bastare. In realtà, visto che anche il sottoscritto deve guadagnarsi la pagnotta, sarà opportuno spendere una manciata di caratteri per evidenziare i pochi pregi e i numerosi difetti del gioco partorito dalla casa di Sub Zero. Come i più ricchi di fosforo ricorderanno, qualche mesetto fa il buon vecchio DuspiS recensì l'omonimo titolo su Nintendo e la votazione che ne scaturì fu tutto sommato soddisfacente. Pur non essendo esente da alcune pecche, San Francisco Rush riusciva infatti a miscelare una buona giocabilità e una veste grafica di tutto rispetto. Il gioco della Midway, inoltre, dava il meglio di sé nelle partite a due, con sfide e inseguimenti senza fine (ancora una volta i più attenti ricorderanno dell'invasamento che aveva attanagliato MA e Silvestri in quel periodo). Il particolare design dei tracciati, infatti, rendeva il gioco in esame decisamente adatto agli scontri uno contro uno, senza tralasciare le auto guidate con non poca perizia dai piloti artificiali. La conversione su Playstation avrebbe dovuto mantenere inalterate queste caratteristiche; in realtà, la realizzazione tecnica e lo scontro inevitabile con gli autentici mostri sacri che inesorabilmente fanno da termine di paragone hanno reso San Francisco Rush un gioco poco più che mediocre. Pensare anche solo per un istante che la stessa macchina che fa girare un gioco simile sia capace di caricare Gran Turismo è perlomeno disarmante.
Da un punto di vista grafico San Francisco Rush lascia molto a desiderare. I poligoni presenti su schermo non so-

CASA MIDWAY
SAN FRANCISCO RUSH
CORSE INTRISTITE
GIOCATORI 1-2



no pochissimi e tuttavia sembra che lo siano. Ciò è essenzialmente dovuto alla scarsezza delle texture che li ricoprono e alla grossolanità della modellazione 3D: in pratica sembra che la maggior parte degli oggetti presenti su schermo si riduca a cubi o parallelepipedi. La scelta dei colori poi rende difficoltoso l'orientamento e in più di un'occasione si perde il senso della pista andando a cozzare paurosamente contro barriere o muretti. L'aspetto più sconvolgente, comunque, rimane quello degli effetti grafici, con sfumature inesistenti, nebbioline ridicole e fasci di luce che illuminano le gallerie a dir poco raccapriccianti. Va bene che la Playstation non avrà il fogging del Nintendo, va bene che all'interno della scatola grigia della Sony non c'è un Voodoo 2, ma qui si esagera. E poi non ditemi che non si sono mai visti risultati migliori, perché si tratterebbe di una bufala. La giocabilità risulta insoddisfacente, soprattutto in conseguenza a una programmazione non all'altezza degli standard attuali. Il controllo del mezzo non è ottimale e la sensazione di guidare sui binari talvolta prende il sopravvento. E' vero, ciò non sempre accade e in alcune sezioni di gioco si rischia anche di divertirsi, magari solamente lanciandosi in serie di curve e contro curve o affrontando un salto da stuntman, ma in tutta sincerità sono solo episodi sporadici. La gestione delle collisioni non è ben implementata e spesso vi ritroverete con la macchina carbonizzata solo perché avete sfiorato un muretto. Una delle particolarità di San Francisco Rush è sempre stata quella della distruzione dell'auto. Gli urti danneggiano il mezzo che risulterà visibilmente segnato dagli incidenti, almeno fino al momento in cui viti e bulloni non resisteranno più e la gara sarà conclusa con un bel botto da antologia. L'esplosione dell'auto può anche essere provocata da un unico urto particolarmente violento. Il procedimento per stabilire quali incidenti siano più gravi è tuttavia un mistero degno dell'indagatore dell'incubo (dato anche lo spessore del gioco), poiché in alcuni casi dei salti di centoventi metri si concludono con qualche scintilla e un odioso rumore di ferraglia, mentre delle strusciatine sulle pareti dei tunnel si trasformano in un inferno di cristallo. L'esplosione della vettura, comunque, non è mai drammatica, dato che la perdita di tempo è ridotta all'osso. Potere degli arcade. Rimanendo in sede di commento a ruota libera, passiamo al sonoro. Gli effetti sono anonimi e assolutamente nella norma, come pure le musichette (a dire il vero in questo momento non riesco a ricordare nemmeno due note successive. In ogni caso non mi ha impressionato, no?). La longevità risulta drammaticamente limitata sia per i difetti fin qui indicati, sia per la presenza di sole quattro piste. E' vero che possono essere percorse al contrario o in modalità specchio, ma alla fine sono sempre quattro. Inoltre non sono poi così diverse tra loro, essendo tutte ricavate all'interno o nelle immediate vicinanze della celebre cittadina californiana. Ne consegue il fatto che queste piste sono particolarmente incasinate e complesse, con bivi, salti, incroci e scorciatoie praticamente ovunque. Anche le auto disponibili in partenza sono quattro; tuttavia se ne possono vincere una marea, raccogliendo opportune chiavi nascoste in giro per i livelli (meglio parlare di livelli che di piste). Queste chiavi sono poste in luoghi apparentemente inaccessibili (tipo tetti di case, colline laterali, cunicoli nascosti). In realtà basta solo un pizzico di intraprendenza e il coraggio di spiccare balzi da opportune rampe che il gioco è fatto. Le auto sono caratterizzate da due soli parametri: velocità e tenuta. Anche questi valori non sono molto affidabili, dato che le vetture finiscono tutte con il comportarsi allo stesso modo. Le visuali disponibili sono tre, due delle quali abbastanza similari (si tratta delle due "da dentro") e alla fine vi ritroverete sempre a utilizzare quella esterna. Come già detto uno dei punti forti rimane la modalità multiplayer, implementata anche in questo caso in maniera dignitosa. La perdita di dettaglio c'è, ma non si potrebbe fare altrimenti e lo split screen (orizzontale o l'odioso verticale) è sufficientemente sufficiente (bella questa, eh?).



PLAYSTATION

70 GRAFICA

SONORO 72

75 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 75

Purtroppo non ci siamo. San Francisco Rush è tutto quello che un gioco di guida arcade non dovrebbe essere. La macchina Sony non è mai uscita così malconcia da un confronto diretto con la console della grande N. Grafica, sonoro e giocabilità ai minimi storici.

Stefano "DuspiS" Lisi

PELSIA STORE

POINT BLACK + PISTOLA

SPEED TRIBES

PREMIER MANAGER 98

EINHANDER

LUCKY LUKE

METAL GEAR

V-RALLY 98

PARASITE EVE

WORLD CUP 98

DARKSTALKER 3

ISS PRO 98

TOMMY MC RALLY

KICK OFF WORLD MANAGER

BOMBERMAN WORLD

TEKKEN 3 SUPER OFFERTA!!!

FISH EYES

DEPTH

SENSAZIONALE !!!
MODULO VIDEO CD PER PLAYSTATION
MODELLINI - GADGETS - POSTERS
PLAYSTATION AEROGRAFATE

- ULTIME NOVITÀ USA JAP PAL
- CHIP UNIVERSALI
- ASSISTENZA TECNICA IMMEDIATA
- MODIFICA UNIVERSALE IN 5 MINUTI !!
- RITIRO GIOCHI E CONSOLES USATE
- VENDITA PER CORRISPONDENZA IN 24 ORE
- LISTINO RIVENDITORI

QUELLO CHE CERCHI LO PUOI TROVARE SOLO DA NOI !!
A PREZZI IMBATTIBILI !!!

- ✓ PLAYSTATION
- ✓ NINTENDO 64
- ✓ SATURN
- ✓ PC

Non aspettare.
CHIAMA SUBITO !

VIA LATTUADA, 21 - 20030 SENAGO (MI)

TEL / FAX: 02-99054422 r.a.

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

REVIEW

IL PRIMO BAMBINO GRASSOCCIO CON LE MANINE PACIOCCOSE PROTAGONISTA DI UN VIDEOGIOCO!

TOMBI!

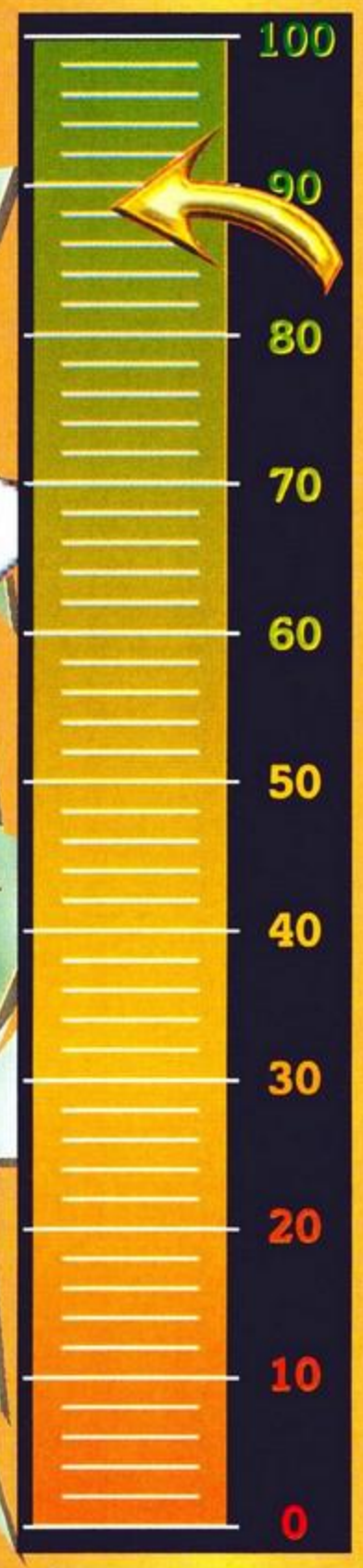
Peppe "Mio cuggino mi ha detto che una volta si è perso nella foresta ed è stato assalito da un tipaccio mezzo nudo con una panza tanta e i capelli rosa che gli si è appiccicato alla schiena!"

Nico: "Ma pensa te che io ho giocato ad un gioco dove c'è un tipo assurdo con i capelli rosa di nome Tombi che se ne va per campi con una mazza ferrata a prendere a scudisciate dei maiali (maiali-animali, non maiali-maniaci) che gli hanno rubato il braccialetto regalatogli da suo padre! E pensa che ogni tanto quando non gli intrippa di mazzaferrare i poveri porci si diverte a saltargli in groppa per poi scaraventarli contro il primo muro libero!"

Peppo: "Ma va là, non esiste mica un gioco così punkabbestia, altrimenti mio cuggino me l'avrebbe detto!".

Prode New-Redattur: "No no, caro Peppo qui ti sbagli, visto che il sottoscritto sta proprio scrivendo una bella recensione sull'ultima fatica dei pazzoidi-skizzati della Whoopee Camp"...

Questi giovani nippo-programmatori (che poi potrebbero essere dei dolci vecchietti strafatti di viagra, per quel che ne so) hanno ben pensato di prendere come canovaccio la struttura dei platform di stampo classico (quelli che spopolavano ai tempi delle console a 16 bit) per poi infarcire il tutto di trovate



WHOOPEE CAMP/SONY

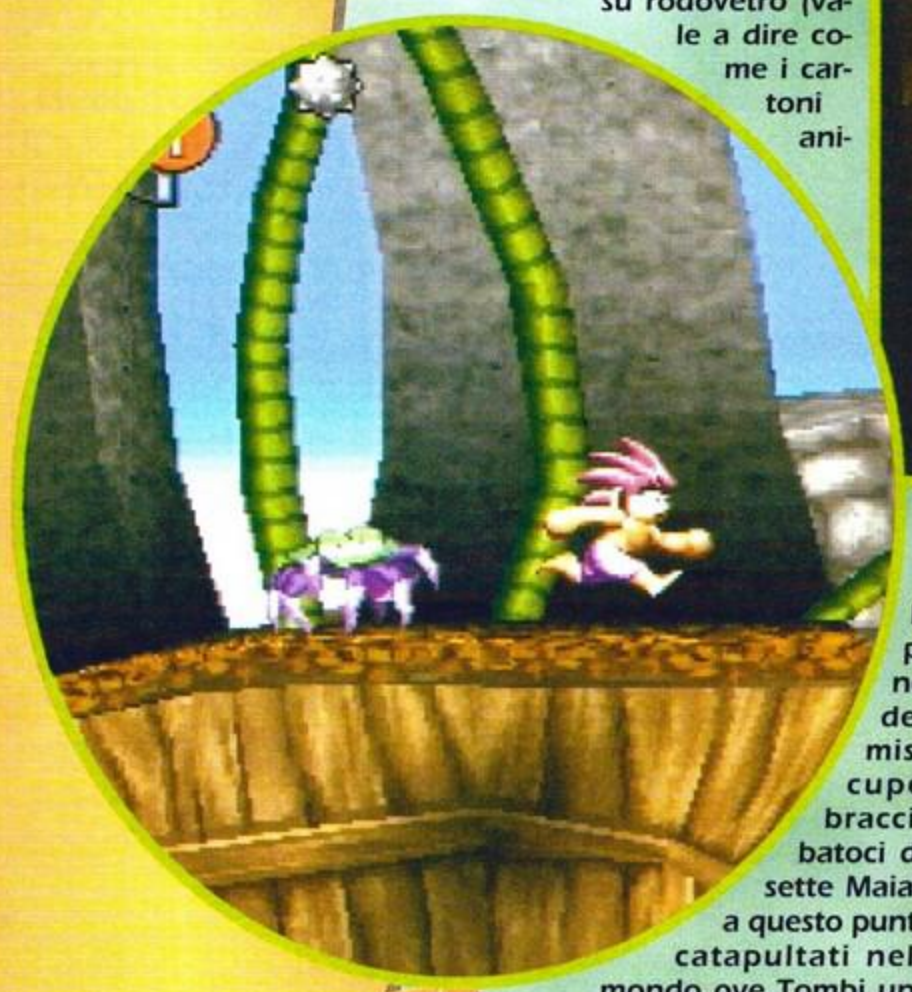
TITOLO TOMBI

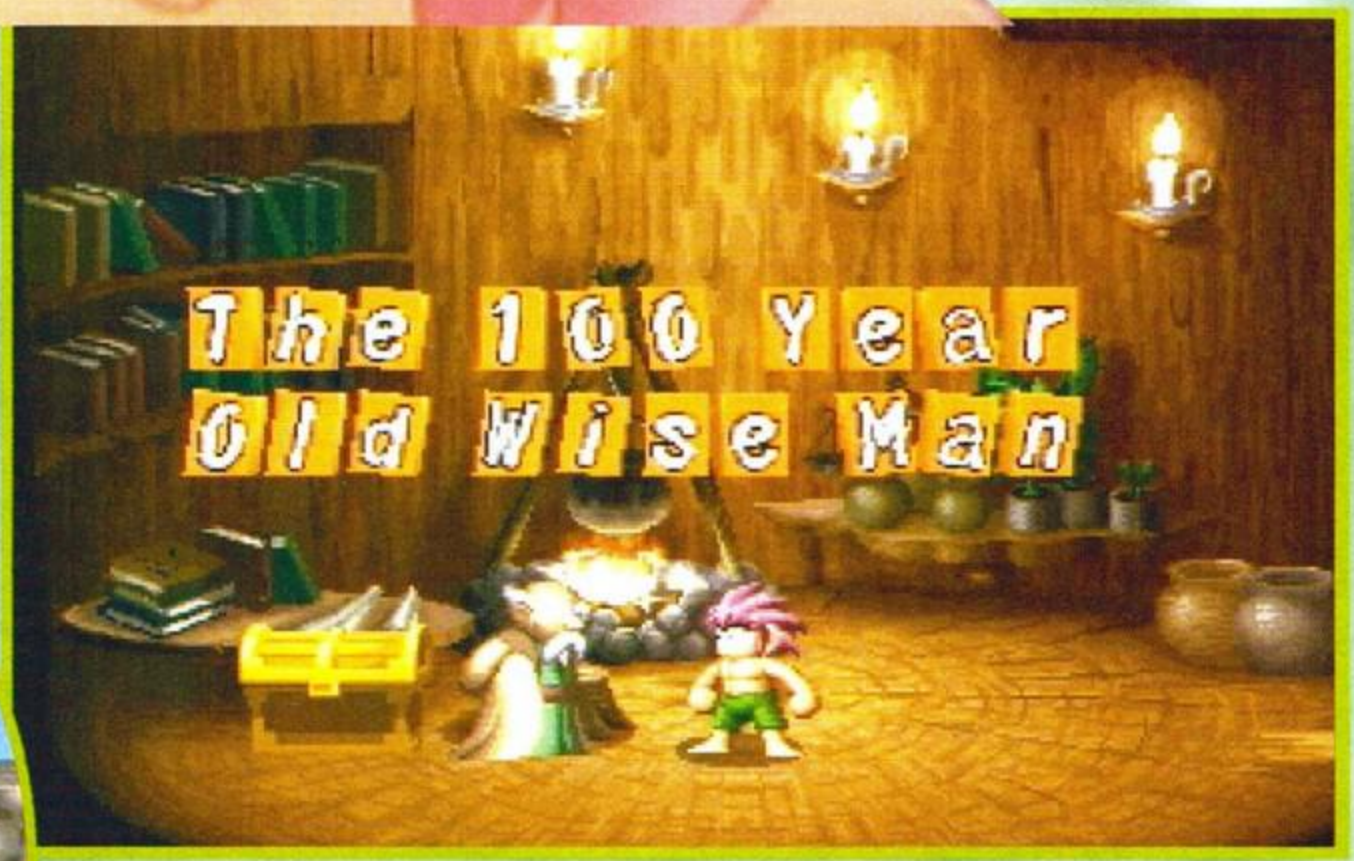
ARCADE-ADVENTURE-PLATFORM!?

GIOCATORI 1

punto di vista della giocabilità. Tombi dovrà andare sì a recuperare il braccialetto del padre, ma prima di giungere al cospetto dei sette Maiali Malvagi il nostro valoroso punk potrà sollazzarsi nel risolvere le più svariate sotto-missioni che, a ritmo costante, ci verranno proposte dagli sfigati abitanti dei luoghi che visiteremo durante il nostro pellegrinaggio. Per aiutarci nello svolgimento dell'avventura, e qui subentrano le componenti adventure, potremo utilizzare svariati oggetti che troveremo durante il nostro cammino o che ci verranno donati in particolari occasioni dai capivillaggio. Tutto questo

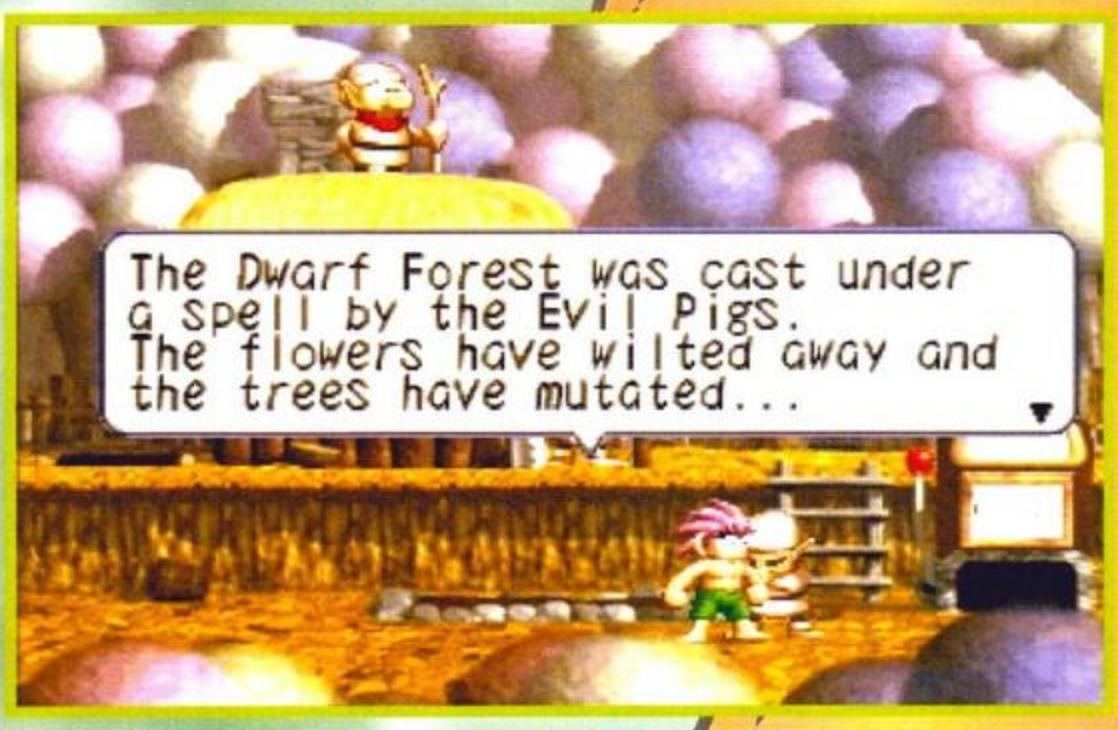
surreali e spassose, aggiungendo altresì una certa dose di elementi arcade/adventure per aumentare lo spessore del prodotto. La gustosa soluzione, realizzata con la tecnica del disegno animato su rodovetro (vale a dire come i cartoni animati), oltre a sollazzarci ci porta a conoscenza della nostra missione: recuperare il braccialetto rubatoci da uno dei sette Maiali Malvagi; a questo punto veniamo catapultati nello strano mondo ove Tombi un tempo viveva felice. La sua terra, infatti, è stata invasa dal menzionato gruppo dei sette Maiali Malvagi, dispotici tiranni che derubano e sfruttano la popolazione e che in qualche modo hanno cambiato la conformazione naturale delle foreste, trasformando gli alberi in enormi steli d'erba a forma di popò (ci leggono i bambini, non si può dire [censura NdAlex]...ooopss) e popolando le foreste d'insetti non proprio amichevoli. Ed ecco che qui parte l'avventura del signor Bonav... hem del nostro Tombi. Ciò che rende particolare, e lo fa distinguere dalla massa di platform tutti uguali, non è la spettacolarità della grafica, invero un poco spartana, quanto le innovazioni dal fa lievitare enormemente la longevità e la complessità del gioco, visto che in più di un'occasione saremo impegnati su più fronti nel cercare di salvare bambini perdutisi nella foresta, stregoni che hanno smarrito il loro amuleto su qualche altissima montagna che noi dovremo scalare, cagnolini impauriti che non vogliono scendere da quel ca##utissimo albero (a schippettate lo piglio il botolo!). Potremo così ritornare, grazie agli oggetti conquistati nella risoluzione dei mini-quest, in locazioni già visitate per superare punti prima non accessibili. Il lato positivo di questa frammentazione





della trama in sotto-eventi è che non è necessario completare tutte le missioni che ci vengono assegnate, lasciando così la libertà al giocatore di scegliere come proseguire nell'avventura e con quale percentuale completarla. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il gioco si presenta con una grafica discretamente definita e colorata, con personaggi e fondali bidimensionali, mentre alcune costruzioni quali case, ponti, pareti montuose e tutte le svariate appendici alle quali potersi appendere (rami, steli d'erba giganti, travi ecc.) sono realizzate in grafica poligonale. Lo scorrimento del gioco è quindi vincolato all'asse orizzontale, tranne alcune brevi escursioni verticali mentre si scavalcano staccionate o si scalano montagne. Purtroppo, in alcune locazioni di gioco, dove la grafica tende ad essere meno appariscente e sgargiante e assume un aspetto più nitido e pulito, a causa della bassa risoluzione della Psx si nota maggiormente la "sgranatura" dei bitmap. Inoltre, durante tutto il gioco non si è certo mai portati a stupirsi per qualche effetto speciale particolarmente riuscito (come per esempio con Crash Bandicoot 2 o Pandemonium 2) o per trovate grafiche originali. Simpatici e ben realizzati i filmati d'intermezzo, realizzati con la stessa tecnica dell'introduzione, che accompagnano i momenti salienti dell'avventura. Tombi quindi è un "platform-non-solo-platform" coinvolgente e duraturo. Questo grazie a un buon sistema di controllo (è supportato anche il dual-shock) e a una difficoltà ben calibrata. Si avanza con una discreta facilità ed è possibile salvare su memory la propria posizione in corrispondenza di determinati "check-point". Per quanto riguarda l'aspetto audio, mentre gli effetti sonori si difendono senza infamia e senza lode, caratterizzati da grugniti e amenità varie, le musiche sono piacevoli e i motivetti che vi accompagneranno durante il gioco non ci metteranno molto a entrarvi in testa per farsi canticchiare nel bel mezzo della partita. Diciamo che Tombi è un platform "classico", che però ha saputo introdurre svariate novità per farsi notare nel "mare-largo" del software Psx. Piacerà sicuramente a chi cerca un platform un po' fuori dalle righe, con un'ambientazione stramba e un personaggio veramente coatto! Gli altri, quelli che amano stupirsi di fronte a poligoni sempre più texturmappa-frullati, a esplosioni cinematografiche e che cercano i poligoni anche nei bastoncini findus, potranno non apprezzare a sufficienza lo stile "retrò" di Tombi (e non sentirsi quindi soddisfatti dei soldi spesi!). In ogni caso, per tagliare la testa al muflone, se potete provatelo, non ci metterete molto a capire se vi piace o no. Ho detto, augh!

Massimo "Vlad" Monti



PLAYSTATION

80 GRAFICA

SONORO 85

85 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 90

Un gioco anticonvenzionale, un po' flippato, che piacerà a chi saprà chiudere un occhio per la grafica spartana ma apprezza le contaminazioni di generi. Non è solo un platform, ma è anche un po' Rpg, e per questo potrebbe scontentare chi è alla ricerca di sola, pura azione. Se potete provatelo così non rimpiangerete i vostri soldi.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.349.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.79.000
AEROGUAGE L.139.000
BANJO KAZZOOJE TEL
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BUST A MOVE 2 TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.59.000
DOOM L.119.000
FIFA 98 TEL
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DEADLY ARTS TEL
DD KONG RACING L.89.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
EXTREME G L.129.000
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX ESTATE
FORSAKEN tel
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM TEL
GEX 64 TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.119.000
GT RACING TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND JAP L.79.000
KING OF PROBASEBALL L.99.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.115.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC,CHAMP. L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC TEL
NHL BREAKWAY 98 L.109.000
OFF ROAD CHALLENGE TEL
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE L.125.000
QUEST 64 TEL
SUPERMAN ESTATE
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 L.139.000
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
ZELDA TEL
WAVE RACE USA L.109.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO TEL
WWF WAR ZONE ESTATE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.27.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPATI-
BILE N64/SAT/PSX L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
BLASTER MASTER 2 L.29.000
CRACK DOWN L.25.000
DRAGON adventure L.39.000
GLOBAL GLADIATORS L.29.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
MORTAL KOMBAT 2 L.39.900
NBA JAM T.E. L.39.900
TOURTLE HYPERSTONE L.29.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
ROCK'N'ROLL RACING L.39.000
STRIDER II L.29.000
VECTORMAN L.39.900
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION
UNIVERSALE
L349.000

GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE VOT. L.135.000
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BOMBERMAN WARS TEL
BIO FREAKS TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN USA L.89.000
DOWNHILL SNOW TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALL ZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
ENIGMA TEL
EVANGELION TEL
HARD BOILED TEL
G DARIUS TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
GUN BULLET L.89.000
LUNAR SILVERSTAR STORY
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KONAMI COLLECTION III
MACROSS L.99.000
METAL SLUG L.135.000
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROCKMAN DASH L.109.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.135.000
SOL DIVIDE TEL
SO KA GI (SQUARE) TEL
ROBOTWARSHOOTING L.99.000
SOKAIGI TEL
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU L.139.000
THUNDER FORCE 5 L.135.000
YATTAMEN 2 L.139.000
TOBAL 2 L.139.000
Z-GUNDAM TEL
XENOGEAR TEL
ULTRAMEN TIGA & DINER TEL
SILHUETTE MIRAGE TEL
VIRTUAL MOTORBOUT TEL
WORLD CUP FRANCE 98 TEL

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.25.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.53.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.65.000
CONV. PAL ANTENNA L.49.000
SCART RGB L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPA.
TIBILE N64/SAT/PSX L.139.000

MODIFICA USA/JAP/
EURO+CAVO RGB
L.70.000

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONE RITIROUSATO:

GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:

GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.37.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

FIFA 96 L.19.000
FIFA 97 L.29.000
FORMULA 1 L.29.000
WIPEOUT 2097 L.29.000
ACTUA SOCCER L.37.000
BOMBA 98 L.45.000
CONTINUA IN ULTIMA COLONNA/..

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.75.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.45.000
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAVAKY KICK BOXING L.119.000
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING L.79.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON II L.109.000
CRIMEWAVE L.39.900
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS 2 TEL
DARKLIGHT CONFLICT L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
QUAKE L.75.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
TERRACRESTA 3D L.39.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.59.000
VIRTUA COP 2 + PISTOLA L.89.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
APPUNTAMENTI

3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUG L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.69.000
SCUD L.39.900
SUPERTEMPO TEL
SWAGMAN 2 L.49.000
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2
WONDER 3 TEL
WORMS L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.000
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q RALLY TEL
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.59.000
F1 GP 97 DISPONIBILE TEL
F1 TACTICS DISPONIBILE TEL
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.99.000
FORMULA KART L.79.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.95.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA LIVE 98 L.85.000
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
OFF WORLD INERCEPTOR L.39.000
POWER DRIFT L.69.000
ROAD RUSH L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.99.900
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.59.000
SEGA TOURING CAR L.69.000
VIRTUA RACING L.29.000
VIRTUAL GOLF L.39.000
WINTER HEAT TEL
WIPEOUT L.49.000
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD LEAGUE SOCCER 98 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.79

AVVENTURA/RPG/STRATEGA

ALBERT ODISSEY L.99.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BRAIN DEAD 13 L.39.900
BURNING RANGERS TEL
CROC L.59.000
D L.39.900
DEEP FEAR TEL
DISCWORLD L.69.000
DIE HARD TRILOGY L.59.000
DRACULA X TEL
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRL FIRENDTEL
GRANDIA L.109.000
GRANDIA DIGITALMUSEUMI.99.000
LANGRISSER 5 TEL
LOST WORLD L.69.000
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) TEL
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III L.79.000
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SIM CITY 2000 L.69.000
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
S.ADVENTURE ROCKMAN TEL
TOMB RAIDER L.69.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI:
RAM CARD2MG/RAM
CARD4MG/ADATTATORE/
MEMORY CARD/CHEAT MOD
L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA
CO+DAYTONA USA
L.69.000

ACCESSORI

JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L .39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L .29.000
VOLANTE+PEDALIERA COMPA-
TIBILE N64/SAT/PSX L.139.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000
MODIFICA UNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.70.000

USATI PLAYSTATION

FORMULA 1 97 L.37.000
TRANSPORT TYCOON L.37.000
IMPACT RACING L.29.000
GRID RUN L.29.000
WILLIAMS ARCADE L.29.000
BROKEN SWORD II L.37.000
ALIEN TRILOGY L.29.000
STAR WARS L.37.000
V-RALLY L.37.000
CHIAMARE PER ALTRI I TITOLI

SITO INTERNET

WWW.OCCHIOMERCATO.COM/BITWORLD

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG 2 TEL
REAL BOUT 2 TEL
STAKES WINNER L.29.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000
JOYPAD L.59.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.65.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS L.29.000
FATAL FURY II L.29.000
IGANIN DEN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
HUNTER YOHKO 1 L.35.000
HUNTER YOHKO 2 L.35.000
EXILE WICKED PHENOMENON L.35.000
NINJIA SPIRIT L.29.000
SUPER DARIUS L.29.000
TERRAFORMIA L.35.000
WORLD CUP SOCCER L.29.000

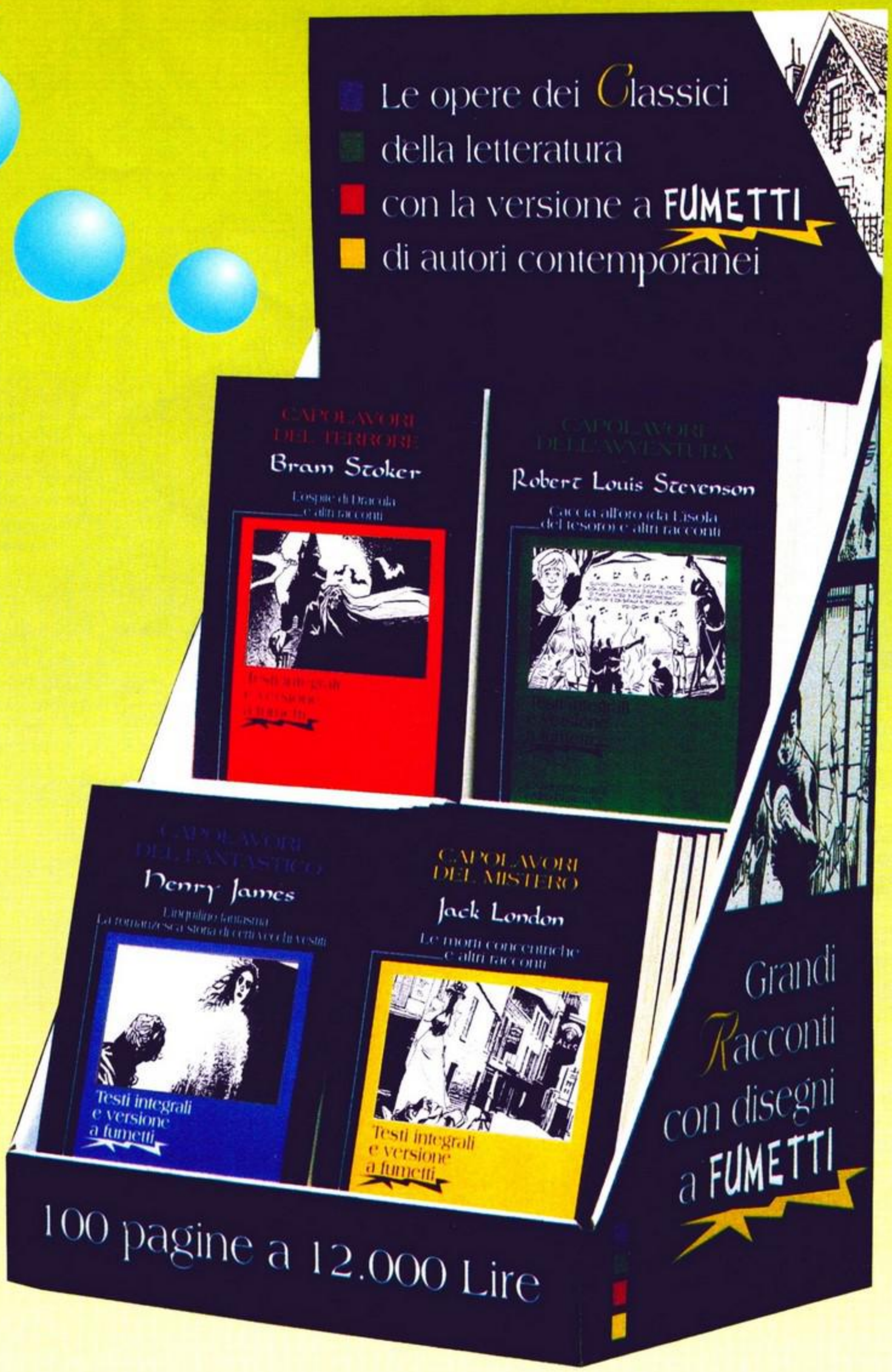
CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE URUSEI YATSURAL.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00

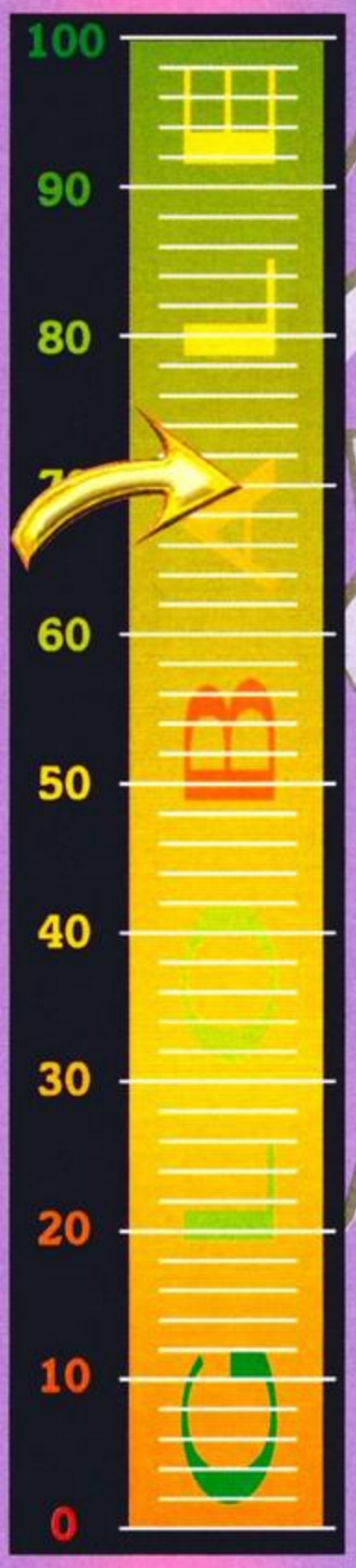
CD MUSICALI
DI HOKUTONOKEN
L.55.000

PORTACHIAVI MANGA JAP: DRAGON BALLZ 10 PEZZI L.29.000 / SAILOR MOON 15 PZ L.29.000 / TEKKEN 3 10 PZ L.39.000 / MAZINGA 10 PEZZI L.29.000 / EVANGELION 10 PZ L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8 PEZZI L.29.000 / FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.29.000 / KING OF FIGHTERS 97 15 PEZZI L.29.000 / VIRTUAL ON 8 PEZZI L.20.000 MACCHINE PORTA PENNE CHOROQ L.9.000

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE



ECCEZIONALE NOVITA'



VS

QUESTO SI CHE E' UN GIOCO COERENTE!

CASA SOFTWARE: THQ

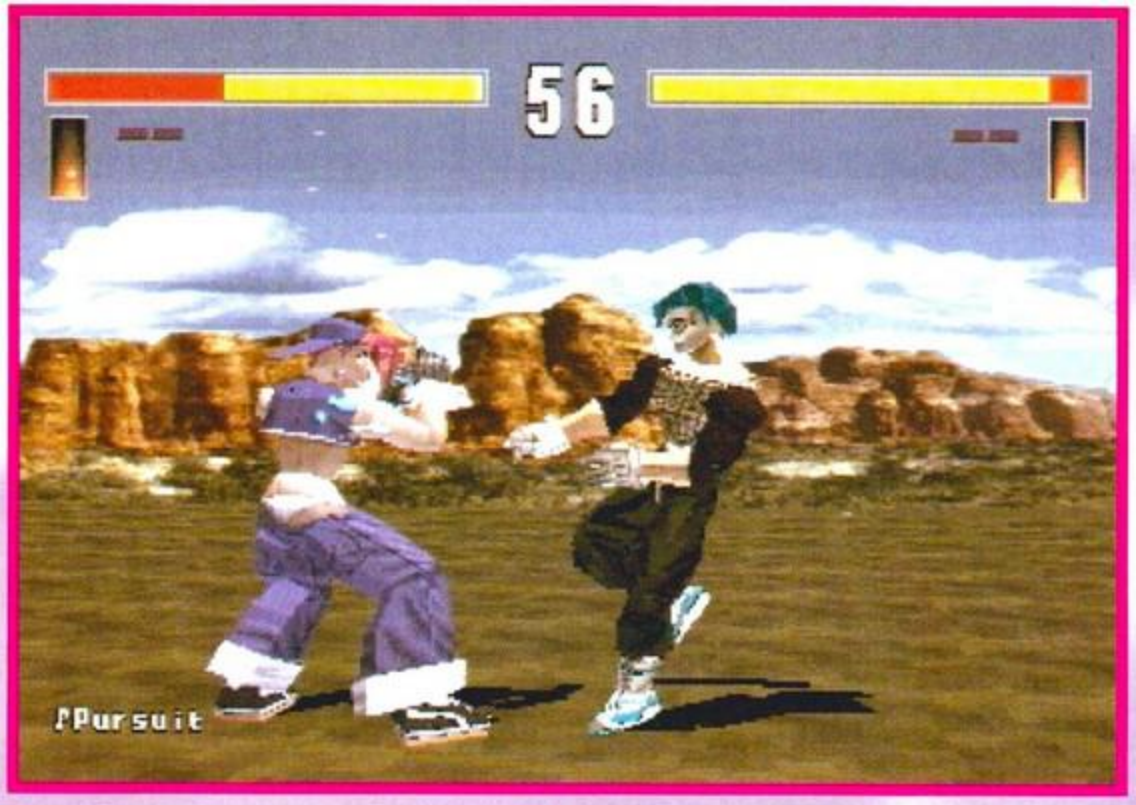
TITOLO: VS

GIOCO: SE TE PIGLIO TE ROMPO

GIOCATORI: 1-2

Fino a poco tempo fa era meglio diffidare di quei giochi che partivano alla grande, con introduzioni renderizzate da spacca-mandibola e FMV del tipo "stai lì che ti porto il cinema in casa", ma che purtroppo più in là della presentazione non riuscivano proprio ad andare, rivelando prodotti scarsini e poco divertenti da giocare. Certo le eccezioni ci sono, eccome. Tekken 3, Resident Evil 2, Final Fantasy VII, e molti altri, riescono a coniugare alla perfezione grande grafica precalcolata con sessioni di gioco assolutamente esaltanti. Vs invece, come annunciato nel cappello introduttivo, è un gioco coerente. A un'introduzione di certo non esaltante fa seguire un gioco analogo. Già già, non ci giro molto intorno, ma a mio avviso Vs proprio non vale i vostri sudati risparmi (perché sudate per risparmiare, vero?). Tanto per farvi capire a che livello siamo, vi dico che Tekken 2, disponibile in versione Platinum, e uscito ormai due anni or sono, è di gran lunga superiore al gioco in questione, sia come meccanica di gioco che come grafica. Effettivamente competere con l'estrema giocabilità e l'elevato feeling che solo Tekken riesce a trasmettere al giocatore non è certamente cosa facile, inaccettabile invece il volersi presentare a metà novantotto con un prodotto dalla cosmesi grafica di così basso livello. I personaggi, infatti, sono squadrati e poveri di texture, le animazioni sono in alcuni casi veramente ridotte all'osso, con evidenti lacune di frame tra un movimento e l'altro. Questa spartaneità non riesce certo a conferire al gioco quel look da "massiccio e inc...avolato" che ben si adatterebbe all'ambientazione metropolitana nella quale sono calati i sedici combattenti del gioco. E dire che la trama, se così si può chiamare il pretesto per far scazzottare sedici buzzurri/e, introduce una piccola novità al posto del solito scontato torneo tirato su da chissà quale esaltato (chi ha detto Heihachi (Vero Mito)?) per scoprire chi legna di più. Questa volta, infatti, siamo di scena a Los Angeles, dove impazza la lotta tra bande rivali, decise a conquistare il monopolio della città del Cinema. Più precisamente i sedici scalmanati sono divisi in quattro bande: Campus, Beach, Hoods e Street, ognuna con a capo un boss grande, grosso e puzzone che dovrete prima sconfiggere nella modalità arcade e che poi potrete utilizzare in appassionanti scontri con i vostri amiconi (che logicamente inviterete a casa vostra per farli giocare a VS... eccicredo che poi si comprano il Snes!). Dal punto di vista sonoro, le musiche sono orecchiabili, tutte rockkeggianti e composte da band di Los Angeles quali: Razed in Black, Los Infernos, Suicide Machines e Pig in Space (ecchilliconosce!), mentre per quanto riguarda gli effetti sonori essi risultano un poco anonimi, poco caratterizzanti, nulla insomma che esalti come il grugnito del sempre più Mito Heihachi. Anche la giocabilità, come accennato in precedenza, non risolleva il prodotto dalla sua mediocrità. Le mosse a disposizione dei personaggi non sono molte

REVIEW



prese! Evviva l'originalità! A questo punto tanto valeva mettere otto combattenti e chiuderla lì senza allungare in maniera artificiosa il brodo. Fossero poi almeno belli da guardare i personaggi (Dead or Alive docet!). A chiudere definitivamente la porta in faccia a questo prodotto ci pensano la povertà delle opzioni e dei menu di gio-

co. Infatti, oltre alle canoniche sfide contro il computer e contro un avversario umano, abbiamo una variante del team battle mode di Tekkeniana memoria, qui chiamato rumble mode, nel quale non si scelgono un tot numero di personaggi per squadra, ma si passa direttamente alla selezione della banda con la quale partecipare al rissone digitale, per poi utilizzarne a turno i quattro buffoni che la compongono. Un poco limitante, specie se si è in più di otto a voler partecipare alla partita. Che ne dite cari lettoranti? Vi ho convinto a non acquistare il mediocre picchiaduro sviluppato dai ragazzi della PolygonMagic (maggici dde

e sono decisamente limitate quelle che introducono combo spettacolari e piacevoli da effettuare. Inoltre nel gioco vengono riprodotti diversi stili di lotta (non posso dire con quali esiti, visto che non li conosco a fondo per poter giudicare) quali il karate, jujitsu, kung fu, wrestling, taekwondo, aikido, street fighting e un non meglio identificato "arti marziali varie". Come avrete notato le arti marziali sopra citate sono otto, e quindi vi chiederete (spero): ma se i lottatori sono sedici e gli stili di lotta solo otto come funzia la fazenda? La Psx assegna casualmente ad otto fortunelli gli otto stili di lotta e i rimanenti si arrangiano come possono? No no! Più semplicemente ogni arte marziale è praticata in maniera IDENTICA da due personaggi! Non è che, ad esempio, Kathleen e Mineo, entrambi praticanti l' aikido, siano diversificate come colpi e combo, cambiano solo le

chè?!)? Penso proprio che nemmeno il più sfrenato-maniaco-adoratore di picchiaduro dovrebbe ponderarne l'acquisto, visto specialmente cosa offre il mercato Psx al giorno d'oggi. E se proprio vi dovesse pesare il portafogli, passate in via Carducci e scialaquate il vostro patrimonio al Bar sotto la reda offrendo di tutto un po' ai bambini redazionali. Cordialmente dico ciaaaooo.

Massimo
"Vlad" Monti

PLAYSTATION

70 GRAFICA

SONORO 75

75 GIOCABILITÀ

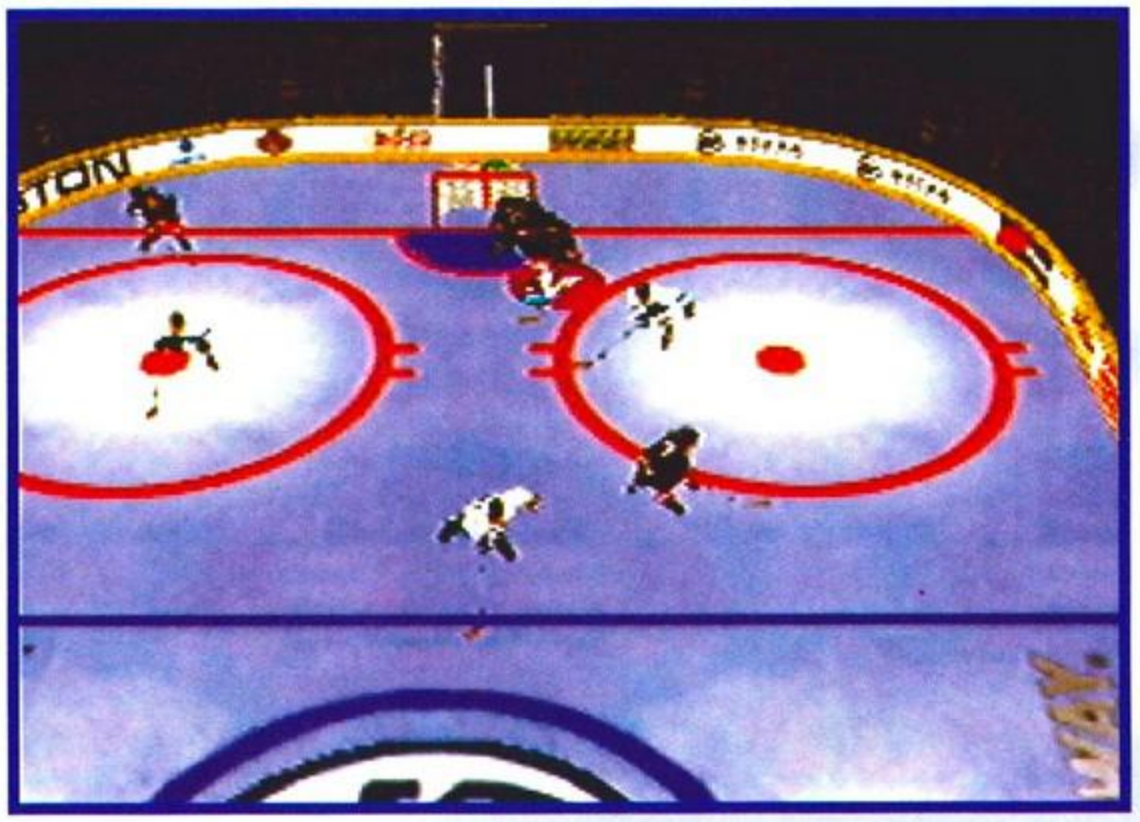
LONGEVITÀ 75

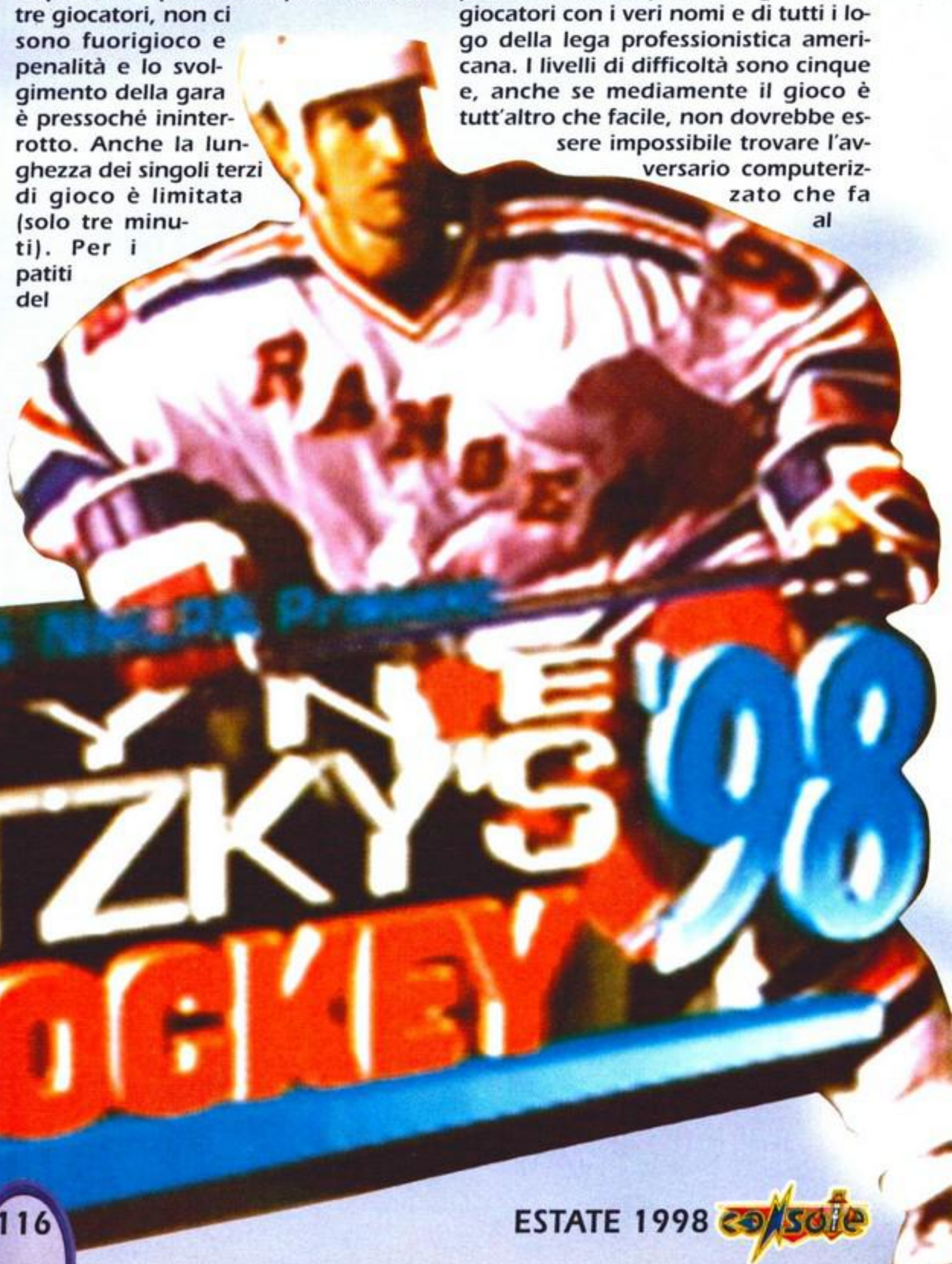
Decisamente scadente sotto tutti i punti di vista. Nel caso sventurato che l'abbiate tra le mani (chessò un regalone da parte di qualche parente) non riuscireste a giocarci abbastanza per accattarvi i boss segreti. E' troooppooo scarso! Con cento carte ci comprate Tekken2 e Wipeout2097, e scusate se è poco

REVIEW

Un tempo incendiavo i palazzetti del ghiaccio di una gelida Montreal grazie alle gesta del mitico Petrov. Adesso è venuto il momento di dare fuoco al Nintendo 64...

Non inorridiscano i responsabili della grande N, dato che non ho affatto intenti piromani contro la prestigiosa console a 64 bit. Mi sto, infatti, riferendo unicamente al clima di estrema tensione e coinvolgimento che l'ultimo nato della famiglia Gretzky è in grado di regalare a tutti gli appassionati degli schettini e della mazza ricurva. E non solo. Ritengo, infatti, che questo prodotto targato Midway potrebbe essere il giusto tramite per avvicinare a uno sport decisamente insolito e poco seguito molti nuovi appassionati anche nel nostro Paese, dove si vive quasi esclusivamente di pane e pallone. La motivazione principale di questo mio convincimento è l'estrema immediatezza del sistema di controllo e la possibilità di disattivare (perlomeno in una prima fase) le mille incomprensibili regole di questo bellissimo sport. Una delle più interessanti caratteristiche di questo Hockey 98, infatti, è la possibilità di disputare incontri in modalità arcade, oltre che nella canonica simulazione realistica e veritiera. Giocando in questo modo si dispone di squadre composte da soli tre giocatori, non ci sono fuorigioco e penalità e lo svolgimento della gara è pressoché ininterrotto. Anche la lunghezza dei singoli terzi di gioco è limitata (solo tre minuti). Per i patiti del realismo senza limitismo, invece, c'è la possibilità di disputare l'intera stagione, secondo i regolamenti e tutti i crismi del caso. Il gioco è licenza ufficiale NHL e questo si traduce nella presenza delle squadre originali, dei giocatori con i veri nomi e di tutti i logo della lega professionistica americana. I livelli di difficoltà sono cinque e, anche se mediamente il gioco è tutt'altro che facile, non dovrebbe essere impossibile trovare l'avversario computerizzato che fa al





CASA MIDWAY

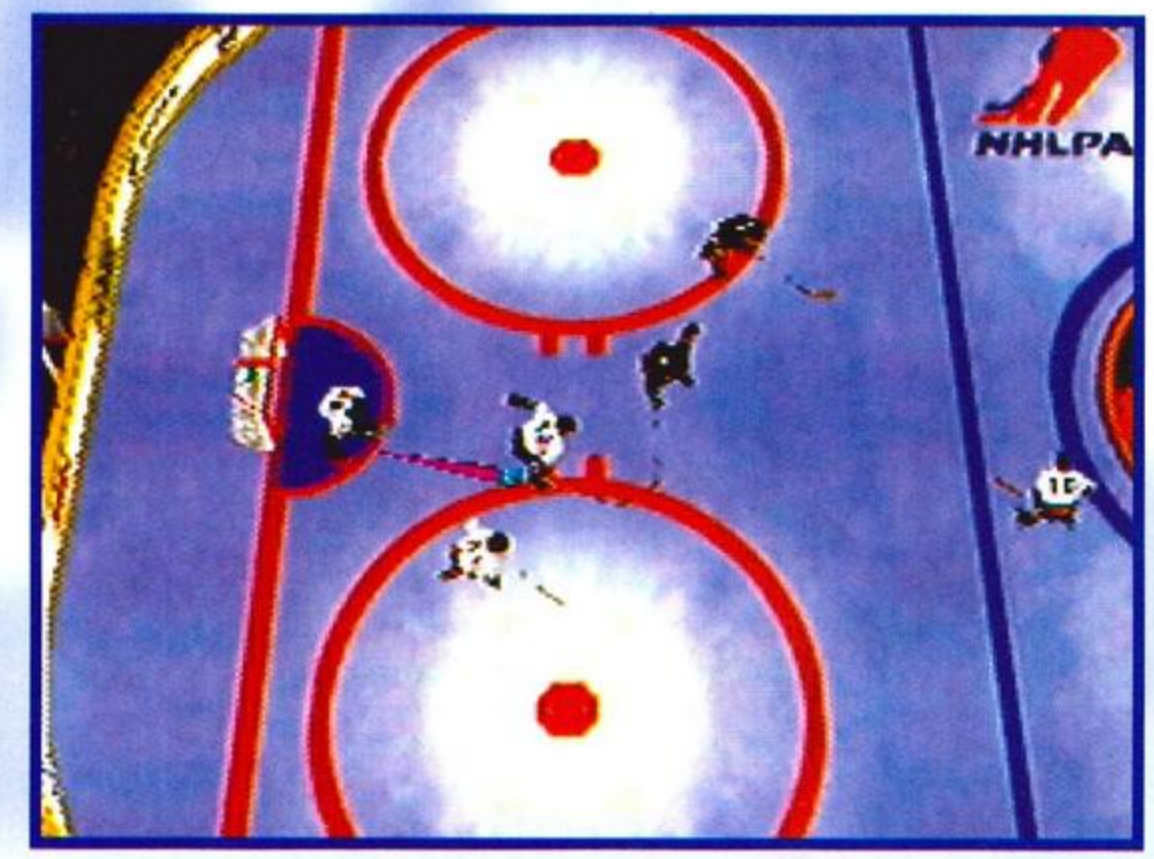
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 98

GHIACCIO BOLLENTE

GIOCATORI 1-4

proprio caso. Le gare, in tal senso, sono sempre e comunque accese. I giocatori manovrati dall'intelligenza artificiale si lanciano su ogni disco e non rinunciano mai alla battaglia. E di battaglia è proprio il caso di parlare, visto che non mancheranno gli scontri fisici. L'hockey è uno sport abbastanza agonistico, ma forse la parola giusta sarebbe violentuccio e pertanto i programmatori della Midway hanno pensato bene di introdurre la modalità fighting, in base alla quale non è raro vedere i giocatori azzuffarsi amorevolmente. In queste circostanze il gioco sembra essere più un picchiaduro che una simulazione sportiva e i tasti che fino a pochi secondi prima servivano a passare o a tirare in porta divengono i comandi per pugni e calci, animando scontri uno contro uno con tanto di barre di energia nella parte alta dello schermo. Grandioso. Ma torniamo a parlare di sport. Ogni giocatore presente nel ricchissimo data base è dotato di foto ed è contraddistinto da quattro caratteristiche fondamentali: velocità, potenza di tiro, forza fisica e capacità difensiva. In base a questi valori e allo stato di forma attuale è possibile scegliere i propri campioni, tenendo presente che nell'hockey si alternano in continuazione diverse linee di attacco e di difesa. Senza dimenticare le situazioni di superiorità numerica (power play) dovute alla momentanea espulsione degli avversari. In casi di disparità numerica, infatti, entrano in gioco delle linee speciali, appositamente predisposte. Se tutte queste scelte tecniche vi spaventano non abbiate eccessivo timore, dato che è possibile lasciare all'intelligenza artificiale l'incombenza di chiamare le sostituzioni. E' anche possibile negoziare i giocatori, in modo da costruire la propria squadra ideale, opzione questa che non ho mai gradito nelle simulazioni sportive. Se una squadra è composta da certi giocatori, questi debbono rimanere tali.
Nonostante i molti aspetti realistici, comunque, il gioco rimane di impostazione arcade e lo sottolineano anche alcuni effetti che tutto possono avere fuorché il rigore simulativo. E', infatti, possibile effettuare alcuni tiri speciali, vere e proprie bombe che infuocano il puck e fanno diventare la porta avversaria un inferno. In casi estremi, però, anche il portiere può ricorrere a simpatici trucchetti ed erigere in un nanosecondo una specie di muro di mattoni o abbassare una saracinesca davanti alla propria porta. Una cavolata assurda che rischia solamente di far imbruttire l'attaccante avversario ormai lanciato a rete. A proposito di rete, segnare non è semplice come nel calcio o nella pallacanestro e sarà sempre importante fare i movimenti giusti e procedere a veloci cambi di direzione o passaggi. In relazione a ciò, mettere il disco nel sacco è molto gratificante e spesso vi ritroverete a gioire con le braccia al cielo, mentre i vostri cari vi guarderanno con aria di commiserazione...
Da un punto di vista tecnico, Wayne Caciotta eccetera eccetera si difende bene: l'aspetto grafico è curato, con moltissimi elementi poligonali rivestiti di texture particolarmente azzeccate; le foto dei giocatori digitalizzati sono di buon livello e le animazioni sembrano convincenti e molto varie; stesso discorso va fatto per gli effetti di riflessione e trasparenza generati dal ghiaccio. Un po' meno convincente mi è sembrato il sonoro, ridotto praticamente al commento dello speaker madrelingua. E' vero che c'è il fantomatico organetto che accompagna tutti gli incontri di hockey, ma manca un po' il tifo sugli spalti. La giocabilità è molto alta e già dalle prime battute sarete in grado di compiere azioni spettacolari e segnare molte reti. I tasti a disposizione sono ben sfruttati e una vasta gamma di mosse è sempre a portata di dito. Oltre al classico tiro e passaggio è infatti possibile effettuare il gancio (manovra un po' scorretta), il tiro al volo, l'appoggio con la mano e un sensazionale uno-due che in più di un'occasione si rivelerà vincente. I giocatori sono anche dotati di turbo, nel senso che è possibile di tanto in tanto farli produrre in scatti brucianti. Ciò a discapito dell'affaticamento, ovviamente. La longevità dipende molto dalla pazienza che avete di disputare un'intera stagione (sono ottantaquattro incontri!) e dalla facilità di essere coinvolti in un gioco avvincente sì, ma un po' anomalo. La difficoltà c'è tutta, il divertimento pure, per cui...

Stefano "questa volta sfondo la rete" Lisi



NINTENDO 64

92 GRAFICA

85 SONORO

92 GIOCABILITÀ

90 LONGEVITÀ

Un gioco che farà la gioia degli appassionati e non mancherà di accendere mischie in famiglia. L'impostazione arcade non piacerà ai puristi, ma consente a chiunque di avvicinarsi a uno sport non proprio "amichevole". Divertente, tecnicamente di buon livello, WG 98 può essere il gioco di hockey del momento, fino all'uscita del capolavoro dell'Electronic Arts.

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES
SOLO PER I NEGOZIANTI!

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

AFFIDATI AI PROFESSIONISTI DELLA DISTRIBUZIONE

VENDITA E DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA

IL 1° Cash & Carry

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

PER I NEGOZIANTI DI ROMA E DEL LAZIO

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M Furio Camillo

06/78349839 **7822410** FAX **7858177**

Visitate il nostro sito internet: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@diginet.it

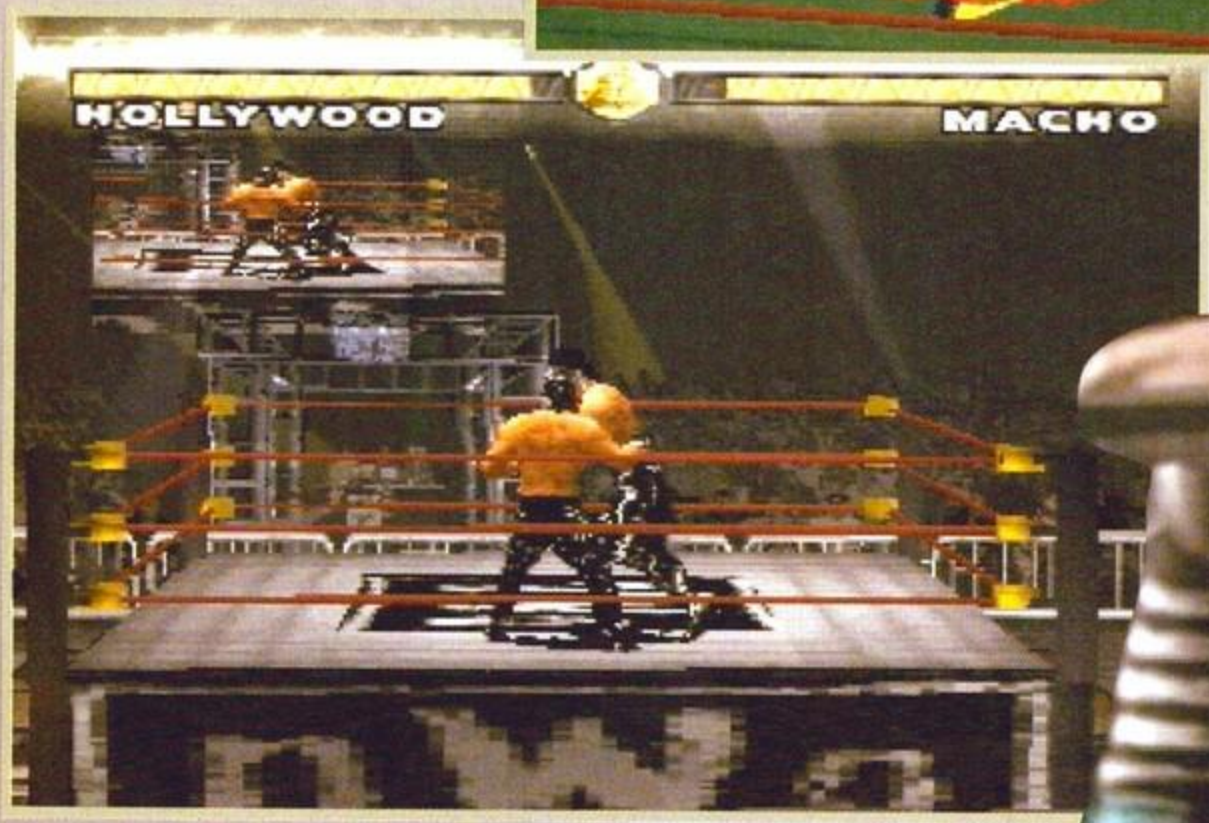
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

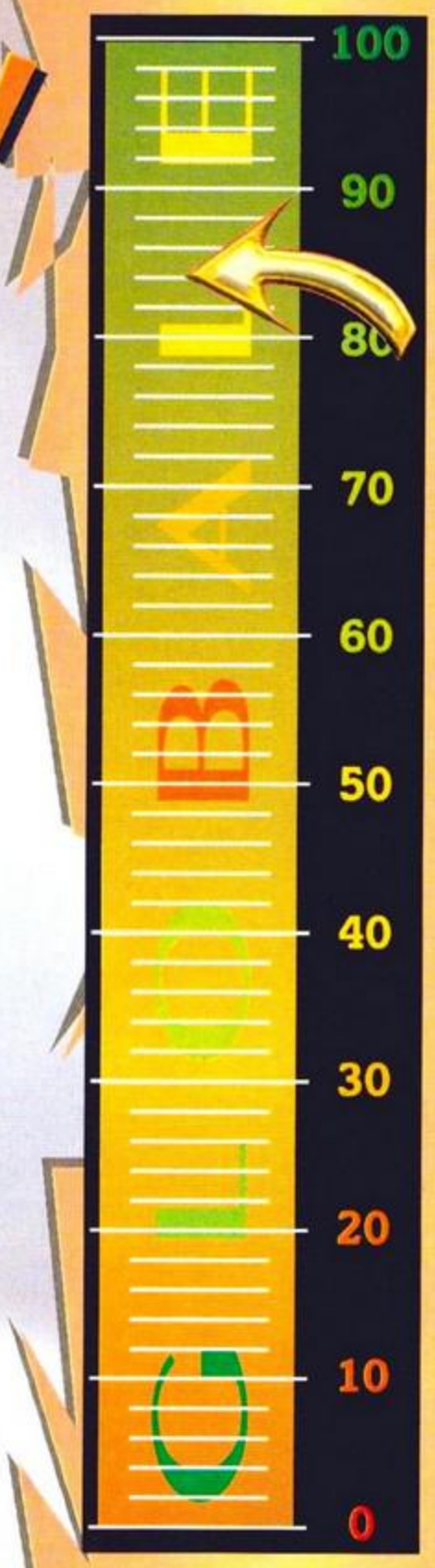
REVIEW

E' finita per davvero, è durata un anno intero.

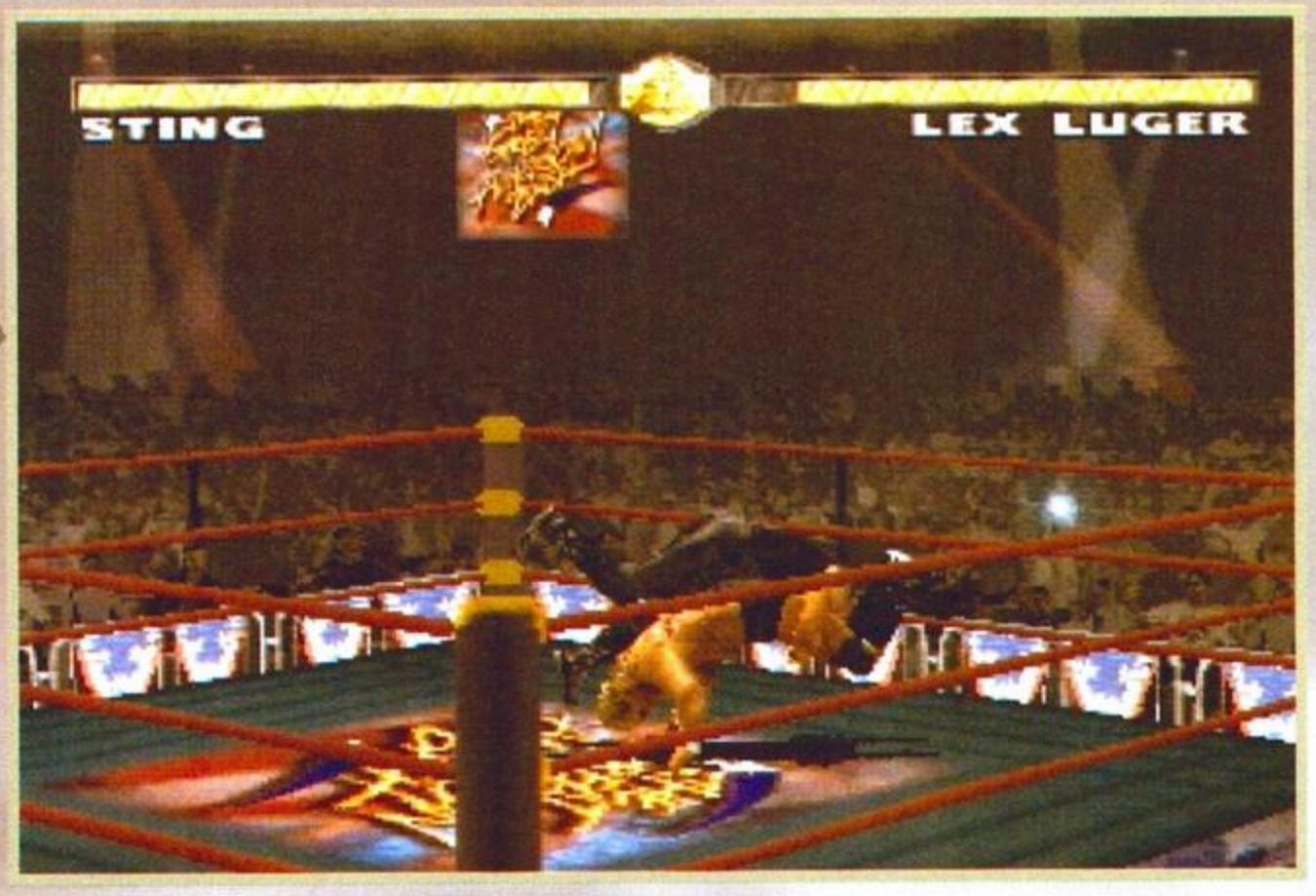
WCW NITRO

Anche se questo gioco ha un titolo leggermente differente, mi è già capitato di recensire un prodotto molto simile a questo per Nintendo 64, solo che quest'ultimo permetteva di utilizzare sia i personaggi americani della WWF che quelli delle numerose altre categorie di wrestling come ad esempio la NMNRPNU (non me ne ricordo più nemmeno una). In questo gioco per PlayStation, il concetto non cambia di molto, ma possiede comunque un titolo diverso e questo basta.
Non sono passati più di due o tre mesi da quando recensii WCW VS hWO (il gioco a cui i riferivo prima per Nintendo 64); allora rimasi molto soddisfatto del lavoro fatto dalla THQ Inc., questa volta, un po' meno. Ma andiamo in spensieratezza e allegria a vedere cosa ci attende in questo curioso puzzle game. E lo so che a prima vista questo WCW Nitro potrebbe sembrare un picchiaduro, ma in realtà si tratta di un classicissimo puzzle game alla Tetris; lo scopo del gioco, infatti, è quello di riuscire a incastonare tutti i colpi possibili nel corpo dell'avversario, potendo creare, con l'esperienza, delle combinazioni anche molto tecniche.
Lo scopo del gioco (questa volta sul serio, o sul Po, ma fa lo stesso) non mi sembra molto difficile da intuire, e comunque è il medesimo per tutti i prodotti analoghi: premere i tasti come un ossesso fino a quando l'avversario non ha

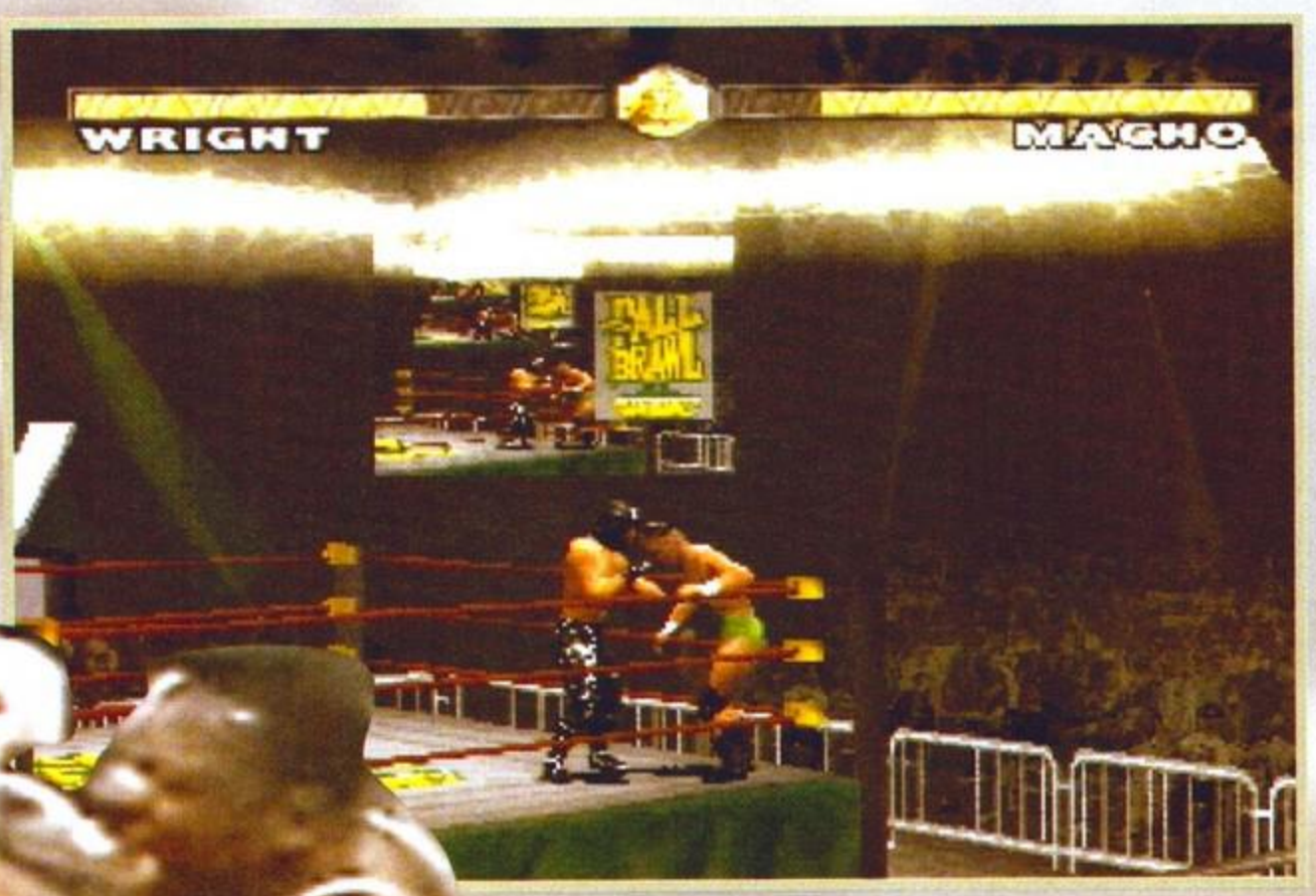




CASA PRODUTTRICE: THQ INC.
TITOLO GIOCO: WCW NITRO
DIFFICOLTÀ: PICCHIADURO
GIOCATORI: GIOCATORI 1-2



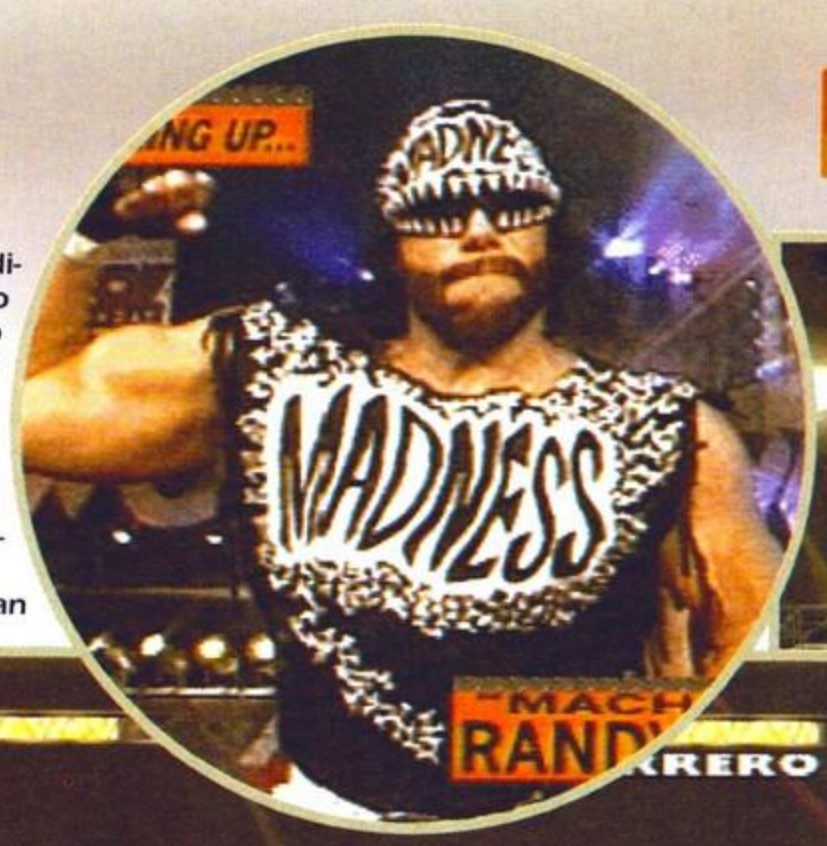
ché facile, e cioè vincendo nella modalità torneo con ognuno dei diciotto lottatori "base", ti verrà messo a disposizione un nuovo atleta, e poi, utilizzando questo nuovo simpaticone, potrai "scoprirne" un altro. In sostanza ogni wrestler "base" nasconde tre atleti, per un totale appunto di 54 personaggi.
La struttura di gioco è decisamente semplicistica: ognuno dei due lottatori sul ring dispone di una barra energetica che calerà a mano a mano gli arriveranno le botte, e tenderà a risalire leggermente quando le botte non le prenderà. Una volta che l'avversario sarà a secco di energia dovrai anche



più nemmeno l'energia per guardarti storto. Quello che invece possiede questo WCW Nitro, e che non possiede nessun altro gioco di wrestling per PlayStation, è il numero dei personaggi: pensa, partirai con una rosa di diciotto lottatori (tra i quali ancora il mitico Hulk Hogan, o Macho Man, o Ric Flair...), ma con un po' di pazienza potrai arrivare a collezionarne addirittura 54... ma non è incredibile? Io credo di sì. Il

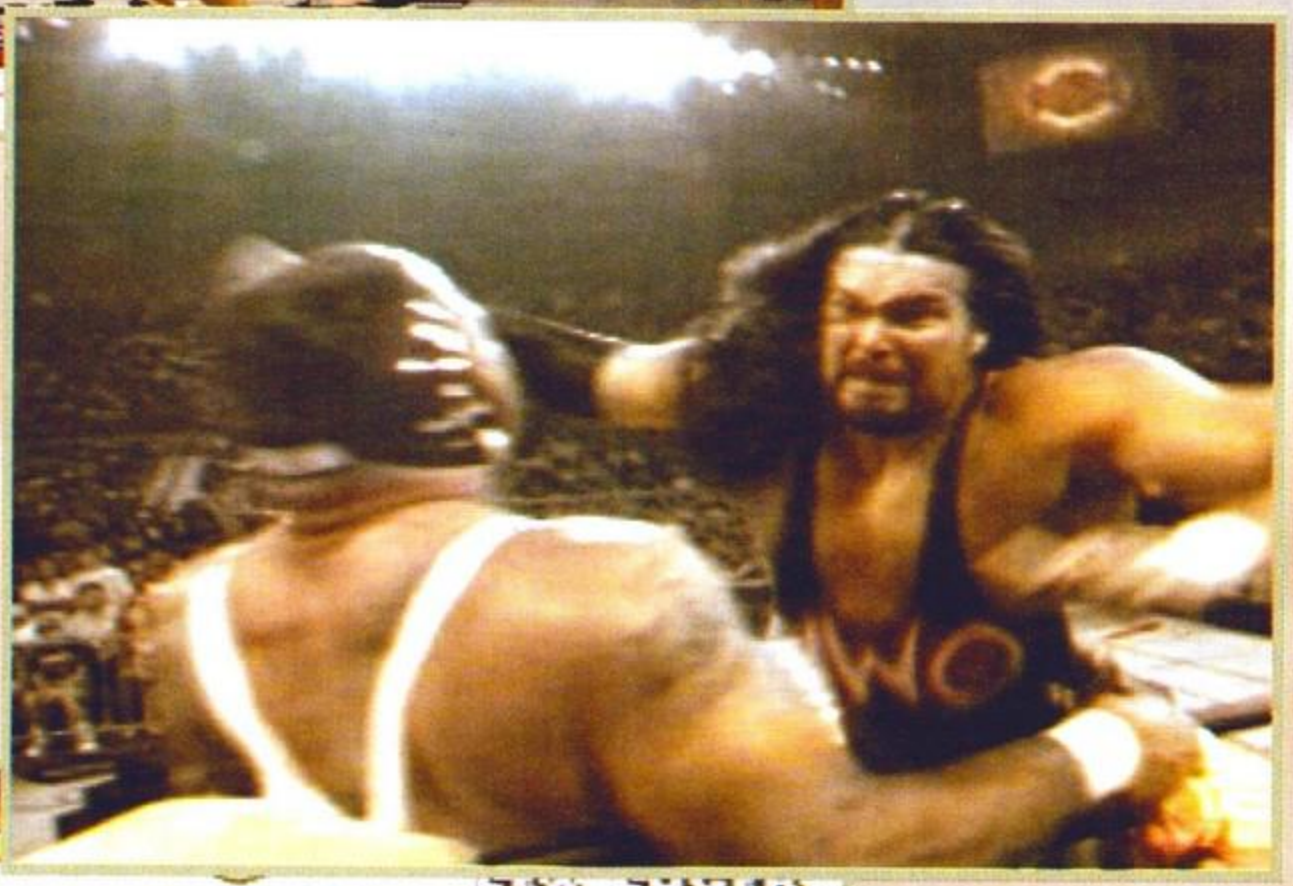
modo di farli saltare fuori è molto semplice non-

schienarlo, il che molto spesso non sarà molto facile; se vuoi un consiglio è molto più semplice (anche se



decisamente molto meno divertente e onesto) sbatterlo fuori del ring e tenercelo fino a quando non scade il tempo limite di permanenza all'esterno (mi raccomando, fai bene attenzione che ci esca prima lui di te dal ring, altrimenti vincerà lui).
Tecnicamente non è un gran che: l'introduzione in FMV è a dir poco grandiosa, ma quando si comincia a giocare e si comincia a vedere che il pubblico che circonda il ring è una texture digitalizzata in modo pessimo (sembra il pubblico di Pit Fighter... te lo ricordi?) e che le animazioni dei vari personaggi sono uguali per tutti, non sono quindi dotate di alcuna caratterizzazione individuale, le braccia cominciano a cadere rumorosamente per terra. OK, creare una personalità per ogni lottatore avrebbe chiaramente occupato troppo spazio in fatto di memoria, ma almeno per gli atleti più importanti uno sforzino si sarebbe potuto anche fare.
Ad ogni modo posso tranquillamente assicurare che si è visto di molto peggio nelle simulazioni analoghe.
Il livello di difficoltà mi è sembrato piuttosto elevato, non sarà quasi mai facile, infatti, stendere un avversario nel livello "normal" (in quello easy i personaggi aggiuntivi non saltano fuori) e comunque anche loro ti faranno di quelle carognate mica da ridere.
In sostanza si tratta di un gioco indubbiamente molto longevo, che però non eccelle in fatto di grafica e giocabilità... non si può avere tutto, ma di certo lo si può pretendere.

Raffaele Sogni



PLAYSTATION

85 GRAFICA

SONORO 85

85 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 85

Sono stato un fan di wrestling in TV ma non altrettanto delle conversioni su supporto multimediale. Prediligo i picchiaduro classici alla Tekken. Non disdegno una sana partita, in caso che il prodotto sia ben fatto; in questo caso non mi sono divertito. Non è un gioco malvagio ma non ha grandi qualità estetiche e intratteniti-ve; per un pubblico di grandi appassionati

Main Street - MO

GAME START
World Wide Videogames Group

OFFERTE MoStRuoSe

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA - T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA -GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36048

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

www.gamestart.it

NINTENDO 64

MARIO 64	115.000
MARIO KART	119.000
DIDDY KONG RACING	135.000
TUROK	135.000
MYSTICAL NINJA	155.000
FIFA 98	119.000
FIFA 98: COPPA DEL MONDO	135.000
NHL BREAKWAY 98	155.000
CAMELEON TWIST	135.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	155.000
ISS PRO	139.000
WCW VS THE WORLD	139.000
LAMBORGHINI 64	135.000
F1 POLE POSITION	139.000
FORSAKEN	159.000
YOSHI'S STORIES	119.000
NBA PRO 98	159.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	109.000
BLAST CORPS	119.000
DOOM 64	129.000
QUAKE 64	159.000
DUKE NUKE'M	135.000
OLYMPIC HOCKEY	135.000
SAN FRANCISCO RUSH	139.000
EXTREME G	135.000
DARK RIFT	125.000
GOLDEN EYE 007	139.000
MISSION IMPOSSIBLE	CHIAMA
WAVE RACE 64	119.000
PILOTWINGS	119.000
NAGANO WINTER OLYMPIC 64	165.000
FIGHTER'S DESTINY	149.000
SNOWBOARDING KIDS	135.000
MACE	159.000
LYLAT WARS	149.000
TETRISPHERE	129.000
TOP GEAR RALLY	159.000
M.R.C	159.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
AEROFIGHTER ASSAULT	165.000
AERO GAUGE	159.000
DARK RIFT	75.000
MK SUB ZERO	149.000
1080 SNOWBOARDING	155.000
NBA COURTSIDE	155.000
NBA HANGTIME	119.000
BIO FREAKS	155.000
BUST A MOVE 2	139.000
ALL STAR BASEBALL	169.000
WAR GODS	75.000

PLAYSTATION PAL-JAP USA

ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	95.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ACTUA TENNIS	CHIAMA
ADIDAS SOCCER 98	CHIAMA
AGENT ARMSTRONG	95.000
ALUNDRA	CHIAMA
AREA 51	85.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	89.900
BLOODY ROAR	95.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	89.000
BUBBLE BOBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	69.000
BUSHIDO BLADE	89.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	95.000
CASTLEVANIA	105.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CLOCK TOWER	105.000
COLONY WARS	95.000
COOL BORDER 2	95.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRYPT KILLER	105.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DUKE NUKE'M	79.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	95.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	95.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	95.000
GHOST IN THE SHELL	CHIAMA
G-POLICE	99.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	95.000
HERCULES	95.000
INDY 500	99.000
IZNOGOOD	89.000
JET RIDER 2	89.000
JUDGE DREDD	89.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	CHIAMA
KART WORLD SERIES	CHIAMA
KLONOA	CHIAMA
KULA WORLD	89.000
KURUSHI	99.000
LUKY LUKE	99.000
MADDEN 98	95.000
MARVEL SUPER HEROES	105.000
MASTER OF TERAS KASI	105.000
MATCH DAY 3	99.000
MAXIMUM FORCE	79.000
MDK	99.000
MEDIEVIL	95.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	89.000
MOTO RACER	99.000
MOTOR MASH	105.000
MOTORHEAD	CHIAMA
N2O	105.000
NBA FASTBREAK 98	99.000
NBA LIVE 98	105.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	99.000
NEUMANN HAAS RACING	99.000
NHL 98	95.000
NIGHTMARE CREATURES	105.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	99.000
ONE	95.000
OVERBOARD	105.000
PITFALL 3D	49.900
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	55.000
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	49.900
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	55.000
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	59.000
PLATINUM DISRUPTOR	55.000
PLATINUM FADE TO BLACK	49.900
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	59.000
PLATINUM ISS SOCCER PRO	49.900
PLATINUM LOADED	55.000
PLATINUM MICROMACHINES V3	59.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	49.900
PLATINUM NEED FOR SPEED	49.900
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	59.000
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	55.000
PLATINUM RAYMAN	59.000
PLATINUM RETURN FIRE	49.900
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REV.	55.000
PLATINUM ROAD RASH	49.900
PLATINUM SOUL BLADE	55.000
PLATINUM SOVIET STRIKE	59.000
PLATINUM SPOT GOES TO HOL.	49.900
PLATINUM TEKKEN 2	59.000
PLATINUM TENKA	55.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	59.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	55.000
PLATINUM TRACK'N FIELD	49.900
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WIPE OUT 2097	85.000
POINT BLANC	149.000
POINT BLANC + G-CON	99.000
PREMIER MANAGER 98	CHIAMA
PULSE	95.000
RAGE RACER	85.000
RAPID RACER	89.000
RASCAL	95.000
REBOOT	115.000
RESIDENT EVIL 2	95.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SHADOW MASTER	69.000
SIM CITY 2000	99.000
SKULL MONKEYS	85.000
SPAWN	65.000
SPICE WORLD	CHIAMA
STREET FIGHTER COLLECTION	95.000
STREET FIGHTER EX PLUS	85.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	89.000
TEST DRIVE 4	99.000
TETRIS PLUS	105.000
THEME HOSPITAL	119.000
THREE LIONS (BOMBA 98)	85.000
TIME CRISIS	105.000
TOCA TOURIN CAR	109.000
TOMB RAIDER 2	99.000
TOMMY MAKINEN INT.RALLY	89.000
TOTAL DRIVIN'	85.000
TOTAL NBA 98	79.900
TOTAL NBA 98	105.000
TRIPLE PLAY 99	95.000
VMX RACING	95.000
V-RALLY	95.000
V-VOLLEY	89.000
WARCRAFT 2	99.000
WARHAMMER 2; DARK OMEN	99.000
WING OVER	105.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
XENOCRACY	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM 95.000
	Z 85.000
	DEAD OR ALIVE 95.000
	AZURE DREAMS 139.000
	BIOFREAKS 125.000
	BREATH OF FIRE 3 139.000
	EINHANDER 129.000
	ELEMENTAL GEARBOLT 129.000
	FINAL FANTASY TACTICS 135.000
	FOX SPORT GOLF 99 125.000
	FOX SPORT SOCCER 99 125.000
	GRANSTREAM SAGA 139.000
	HOT SHOTS GOLF 125.000
	MASTERS OF MONSTERS 125.000
	MC GRATH SUPERCROSS 125.000
	TACTICS OGRE 139.000
	TEKKEN 3 125.000
	VIGILANTE 8 125.000
	WCW NITRO 135.000
	X-MEN VS STREET FIGHTER 125.000
	BIO HAZARD 2 119.000
	BOMBERMAN WARS 135.000
	BOMBERMAN WORLD 89.000
	BUST A MOVE DANCE 135.000
	DENSHA DE GO 149.000
	GADGET 139.000
	GUNDAM BATTLE MASTER 2 149.000
	GUNDAM PERFECT 1 YEAR WAR 135.000
	GUNDAM Z 165.000
	IRA IRA BO RETURNS 119.000
	LUNAR THE SILVER STARS 149.000
	MASTER FIGHTER 135.000
	NAMCO LIMITED EDITION 99.000
	NINJA TENCHU 135.000
	PARASITE EVE 149.000
	RANMA 1/2 CHIAMA
	SALAMANDER DELUXE 139.000
	SAMOURAI SHODOWN 1 & 2 129.000
	SOUKAIGJ 139.000
	TEKKEN 3 125.000
	TOBAL 2 CHIAMA
	WINNING ELEVEN 3 139.000
	XENOGEARS 149.000
	ZERO DIVIDE 2 79.000
	TAIL CONCERTO 129.000

GADGETS - GUIDE -ACCESSORI

DUAL SHOCK	65.000
G-CON	85.000
GUIDA A FINAL FANTASY TACTICS	39.900
GUIDA A FINAL FANTASY VII	39.900
GUIDA A RESIDENT EVIL 2	39.900
GUIDA A TEKKEN 3	39.900
JOLT GUN UNIVERSALE CON RINCULO	129.000
JOYPAD RESIDEN EVIL 2	89.000
JOYSTICK ASCIIWARE	105.000
JOYSTICK NANICO	99.000
MACCHINA FOTOGRAFICA DI MARIO	49.000
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	CHIAMA
PORTACHIAVI EVANGELION	CHIAMA
PORTACHIAVI FINAL FANTASY	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM SD	CHIAMA
PORTACHIAVI PLAYSTATION	CHIAMA
PORTACHIAVI STREET FIGHTER	CHIAMA
RGB SCART + PRESE AUDIO+ PRESA G-CON	39.000
VOLANTE + PEDALIERA + CAMBIO	135.000

NEW!

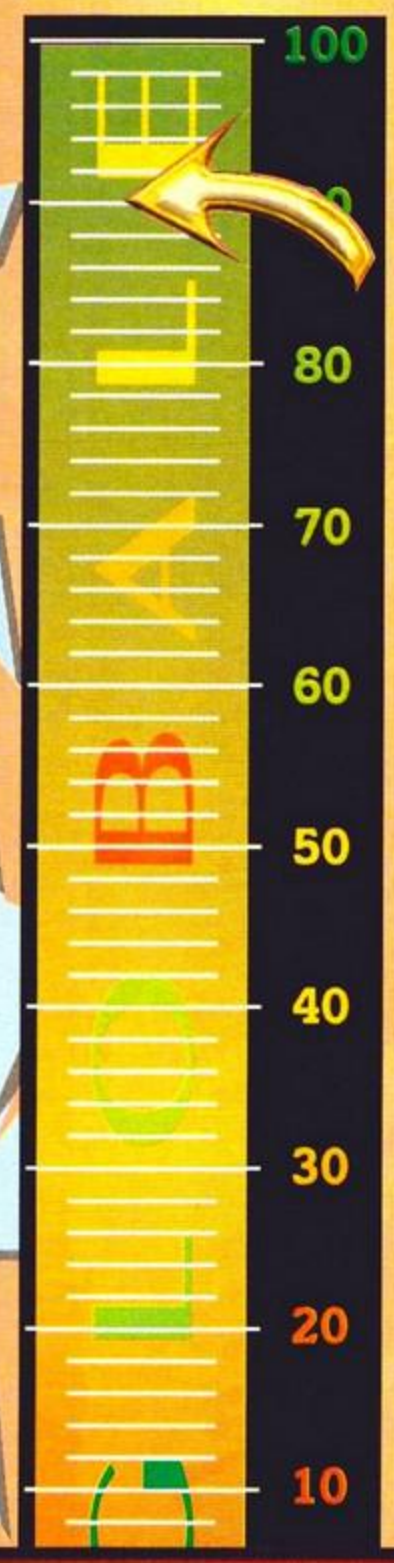
CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 05 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI
Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

INVIATE LA VS. E-MAIL PER UN MIGLIORE SERVIZIO DI AGGIORNAMENTO !!!!!!

REVIEW

Siete fra gli innumerevoli detrattori di Maldini? Pensate che la nazionale debba giocare secondo il credo tattico di Zeman? Vorreste schierare in campo Del Piero, Baggio e Vieri tutti insieme? Bene, ora potrete fare tutto quello che volete, ma quando dico tutto intendo dire proprio tutto!



Il mondiale è iniziato, nel momento in cui scrivo l'Italia ha già sconfitto il Camerun e l'annuncio di Del Piero titolare nella partita con l'Austria è già stato dato. Le speranze sono ancora intatte e, viste le altre "favorite", l'Italia potrebbe anche regalarci una gioia.

In perfetta concomitanza con questo splendido evento di risonanza planetaria, la EA Sports lancia la nuova versione del suo Fifa 98 che promette una simulazione iper-realistica di cotanto evento. Riassunto delle puntate precedenti: dopo Fifa 96 e Fifa 97, la EA ci propone FIFA 98 Road to World Cup, una simulazione di calcio totale che ottiene un ottimo successo e che sulle pagine di ConsoleMania si guadagna un meritatissimo 90. Ora arriva questo Fifa 98 World Cup che potrebbe sembrare una bieca operazione commerciale e invece...Calma calma, andiamo con ordine e non saltiamo a conclusioni affrettate. Fifa 98 World Cup presenta, in effetti, moltissimi aspetti in comune con la versione precedente ma possiede anche peculiarità uniche che gli conferiscono dignità di titolo a se stante. Il gioco è una simulazione molto completa del mondiale di Francia che si svolge dal 10 giugno fino agli inizi di luglio nella Terra del mitico Michel Platini, la cura dei particolari ha del maniacale e, per iniziare, vi do un assaggio di quanto troverete nei menu iniziali: la prima scelta

WORLD CUP 98

World Cup 98

La coppa del mondo

da compiere riguarda con che tipo di evento cimentarsi fra una partita amichevole (potrete scegliere tra le 32 formazioni del mondiale più otto non qualificate e otto nascoste), un allenamento (corner, calci di punizione, rigori, partitella),una sequenza di rigori, un Campionato del Mondo (il cuore del gioco come avrete intuito) o potrete scegliere di rigiocare una delle otto finali storiche del passato (opzione attiva solo una volta conquistata la Coppa del Mondo in uno qualsiasi dei tre livelli). Per ora concentriamoci sull'evento principale e cioè il Campionato del Mondo: una volta scelta la nazionale con la quale affrontare la competizione potrete optare per il sorteggio effettivamente verificatosi o per un nuovo sorteggio completamente casuale. Fatto questo, vi verrà presentata la situazione del girone e inizieranno le partite; a questo punto s'inizia ad intravedere la cura con la quale il tutto è stato realizzato, i confronti seguono perfettamente il calendario effettivo della manifestazione (anche negli orari!), gli stadi ci sono tutti e le formazioni sono aggiornate sia con i giocatori effettivamente partecipanti al mondiale (nell'Italia ho trovato Peruzzi e Zola, per il primo si può capire ma per il secondo lo si sapeva due mesi fa che non avrebbe giocato) che con le tattiche effettivamente usate dagli allenatori (vedi ad esempio il biechissimo 5-3-2 di Maldini). I menu utilizzano una grafica splendida, coloratissima ed animata, solo le scritte sono poco leggibili; la musica che accompagna le scelte è decisamente azzeccata. Prima di iniziare la partita avrete la possibilità di settare una moltitudine infinita di opzioni, ne cito solo alcune perché sono veramente moltissime: la fiscalità dell'arbitro, difficoltà, handicap, fatica dei giocatori, velocità, condizioni climatiche, tempo di gioco e via così per una pagina intera.
Una volta che vi sarete districati in questa selva di possibilità, sarà tempo di scendere in campo e sarà veramente anche il caso che vi teniate la mascella, se non volete perderla definitivamente per lo stupore: i ventidue giocatori fanno il loro ingresso in campo proprio come in una partita dei mondiali, perfettamente in fila (come a scuola), preceduti dall'arbitro, per andare a sistemarsi in mezzo al campo ad attendere le note degli inni (solo accenni ma significativi). La telecamera passerà in rassegna i volti dei giocatori e potrete riconoscere i vari DiMatteo (capelli con sfumatura alta) e Bergomi (i baffi dello zio!) tra gli altri, alcuni avranno la mano sul cuore e altri no, magistrale!
Visto che abbiamo parlato di giocatori, proseguiamo con la grafica: i nostri eroi sono poligonali, ben realizzati e con ottime texture, gli stadi sono riprodotti fedelmente (tranne per il pubblico immobile) e le condizioni meteorologiche ricreate perfettamente. I tocchi di classe si sprecano: ombre dei calciatori diverse nel caso si giochi alle 16, alle 17.30 o sotto i riflettori, ombre della struttura dello stadio perfettamente calibrate con la posizione del sole relativa all'ora di inizio della partita, il campo che si deteriora a mano a mano che la partita prosegue, la luna nelle partite notturne e il tramonto in quelle serali, otto visuali tra cui scegliere e una gestualità dei giocatori estremamente realistica. A mano a mano che la partita va avanti s'intravedono una serie di altri tocchi di classe che non posso fare a meno di elencarvi: esultanze al momento del goal sempre diverse e realizzate magistralmente, flash dagli spalti nei momenti topici, statistiche completissime, percentuali di possesso-palla che appaiono ogni tanto, proprio come

REVI

sano vicino al campo di allenamento.
E ora, dopo questo trionfo di estetica, ci sarà una giocabilità all'altezza? Purtroppo la risposta è negativa; non fraintendetemi, non si tratta di un modello di gioco brutto o ingiocabile, semplicemente non siamo assolutamente ai livelli di ISS Pro (la pietra miliare con la quale si deve inevitabilmente confrontare). I problemi sono fondamentalmente tre: il livello di difficoltà è sbilanciato (troppo facile), i comandi estremamente complessi (ci sono una marea di movimenti da imparare!), le animazioni sono sommarie e un po' scattose. Di tutto questo la giocabilità soffre, dando una sensazione di scarso controllo al giocatore e riportando alla ribalta vecchi problemi della versione precedente.
Lo spazio è tiranno e io voglio darvi delle indicazioni precise: se siete degli amanti dei mondiali non esitate un attimo, se avete già la versione precedente pensateci, se vi piace solamente giocare a calcio senza fronzoli di sorta comprate ISSPRO.
Forza Italia.

Davide Pessach

nelle partite vere, elezione a fine partita dell'uomo del match, il fair-play award e il golden boot award (miglior giocatore del mondiale) alla fine del campionato, i quiz proposti sulla storia dei mondiali tra un tempo e l'altro e una sezione di gestione della squadra veramente eccezionale. Spendiamo due parole su quest'ultima caratteristica. Nella schermata di gestione della squadra potrete apportare una vera rivoluzione nella vostra compagine degna del più scatenato Arrigo Sacchi: oltre alle normali sostituzioni potrete cambiare la strategia, il modulo, la posizione dei singoli giocatori, le marcature e il livello di aggressività di ogni giocatore! Raramente ho visto tanto zelo in un solo gioco.
Procediamo sul sonoro: sulla presentazione abbiamo " Thumpthumping" dei Chumbawamba, nei menu la già citata musica azzeccatissima, sul campo gli effetti sonori del pubblico che seguono in modo quasi perfetto (c'è qualche errore ogni tanto) il dipanarsi dell'azione e la telecronaca dei mitici Lynam e Motson. Anche in questo campo le chicche sono numerose: il Dolby Surround, i fischi dopo i falli non fischiati, le urla sui calci d'angolo e il rumore delle automobili che pas-

NINTENDO 64

94 GRAFICA

SONORO 94

86 GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ 90

Fifa 98 WC è un ottimo prodotto, curato nei minimi particolari. Il mondiale è simulato alla perfezione ma l'azione vera e propria soffre di diversi problemi che non gli permettano di conquistare il trono.

Il centro del futuro, nel centro di Milano.

3 piani di informatica, 1600 mq di tecnologia in piazza Duomo - via Berchet, 2

MM Duomo (uscita via Ugo Foscolo) • Tel. 02-806271 • www.mondadori.com/multicenter

MONDADORI
INFORMATICA

MULTICENTER

HARDWARE • SOFTWARE • LIBRI • GAMES • TELEFONIA • FORMAZIONE • SERVIZI

REVIEW

WRECKIN CREW

E' un periodo che non ho voglia di fare niente, solo pensare mi stanca. L'unica attività la cui prospettiva non mi annichilisce è stare sdraiato sul letto cercando di battere il record di tempo rimanendo immobile nella stessa posizione e, che ci crediate o meno, sto avendo anche buoni risultati.

Il problema è che ora sono le 12.00, fa un caldo equatoriale e io, nell'ordine, devo scrivere una recensione, studiare duemila parole per l'esame di tedesco di dopodomani, andare a Milano a vedere l'orario del suddetto esame e giocare due partite di un torneo di 3 contro 3 serale tra le otto e le dieci. Pensate che l'ultima volta mi sono quasi addormentato durante un time-out. Cos'è, sarò malato? A me sembra di vedere tutti i sintomi della terribile malattia conosciuta in tutto il mondo come "lo sca++o". Nessuno è immune e quando la si contrae non c'è nulla da fare, bisogna solo aspettare che passi. Ed io mestamente attendo, mentre le casse dello stereo sputano fuori a tutto volume le note dell'ultimo CD dei Blind Guardian e un'impietosa mosca non mi dà pace. Quasi quasi mi alzo e la dipingo sul muro... No va ci ho ripensato, se provo a muovere le gambe va a finire che i muscoli entrano in sciopero e mi addormento sul tappeto. Meglio concentrarsi sul lavoro...

Allora, questo titolo proviene dalla Telstar, una casa di videogiochi che

CASA TELSTAR WARE

TI WRECKIN CREW CO

GIOCO DI CORSE STUPIDO

GIOCATORI 1-2

WRECKIN' CREW

da poco è apparsa sul mercato e si sta facendo ancora le ossa, che ci propone un gioco di corse arcade e fumettoso dove armi e scorrettezze varie ono il modo migliore per vincere. Storicamente il genere alla Mario Kart ha sempre avuto un buon successo di

pubblico e critica per l'immediatezza e il divertimento delle partite in multiplayer e oltretutto sulla Play non è che questi titoli abbondino, quindi la scelta del gioco mi sembra azzeccata. La grafica è poligonale per quanto riguarda i percorsi e lo sfondo, mentre le auto sono semplici bitmap. Lo stile generale è carino e gli ambienti in cui si svolgono le corse sono molto dettagliati e ricchi. Si possono anche investire alcuni elementi come casse e cavalletti e trascinarli sull'asfalto. I veicoli sono abbastanza super-deformed, assomigliano un

po' alle auto di Choro Q e sono perfettamente in stile col resto del gioco. Inizialmente ci sono otto personaggi, ognuno con il proprio veicolo: IQ, un demente di cui il nome dice più di quanto le mie parole possano spiegare; Sir Cuss, un vecchio vestito da pi-

lota con gli occhialoni da prima guerra mondiale; Doc Nitrous, il solito dottore pazzo; Lady Bird, l'altrettanto solita donzella bella ma letale; Ma, che non è il nostro insostituibile assistente redazionale ma un deficiente vestito da vecchia (tipo quello di Psycho); K.L. Ravitz, un rasta di colore; Kid Cranium, un tizio con una testa enorme e uno strano colorito rossastro (forse assomiglia più questo a MA...); Kane e Able, che non ho capito se sono gemelli siamesi o no, ma del resto non me ne frega niente. Ci sono poi altri due personaggi segreti che si ottengono avanzando

nel gioco, ma io non sono riuscito a tirarli fuori. Purtroppo anche le mie prestazioni videoludiche risentono della mia malattia. Comunque non mi sono piaciuti molto i corridori disponibili, prima di tutto perché sono disegnati veramente male e poi perché hanno poca attinenza coi loro mezzi.

Questi sono caratterizzati da cinque parametri: accelerazione, velocità, peso, tenuta di strada e armatura. Tutti sono dotati di due armi speciali (oltre allo sparo normale a destra o a sinistra che è infinito) diverse e alquanto fuori di testa. Kid Cranium lancia fuori dal bagagliaio delle banconote per rallentare gli avversari e non mi ricordo chi altro lancia il copilota, che si aggrappa alla vostra auto cercando di farla sbandare... troppo scemo. Inoltre voglio dirvi che se quella dannata mosca non la smette di rompere le scatole me la mangio appena passa a portata di lingua (stile rospo) oppure la schiaccio con una testata la prossima volta che si posa sullo schermo, così me ne libero senza muovermi troppo. Dicevamo delle armi, per azionarle bisogna aver raccolto precedentemente un certo numero di stelline che sono in giro per i tracciati e che si possono perdere in caso di incidenti. Altri power-up che si possono prendere sono i nitro, per accelerare momentaneamente, e i bonus per riparare l'auto. I percorsi sono cinque, dislocati in giro per il mondo, vari e ben differenziati tra loro, con scorciatoie, teletrasporti e zone segrete ricche di bonus. Il grosso difetto però è che spesso non si capisce dove si deve andare. In realtà ci sono delle frecce sopra la pista che indicano più o meno la direzione da seguire, ma in ogni caso la ricchezza di colori e particolari degli sfondi crea non pochi problemi, e anche quando si conoscono le piste si sbaglia spesso strada perdendo tempo prezioso. Oltretutto gli avversari sono delle lippe, basta lasciare l'acceleratore per due secondi e già vi superano

in tre (questo anche a livello di difficoltà normal), loro non hanno problemi di orientamento e sembrano correre il doppio di voi. Troppo spesso ci si trova a lottare per il quinto

posto (su sei) invece che per le posizioni di vetta, e questo dopo qualche partita, quando si nota che le cose non migliorano poi tanto, frustra abbastanza il giocatore. Il controllo delle vetture non è immediato come ci si aspetterebbe da un titolo come questo e stranamente ci vuole un po' di pratica per capire come rimanere in pista affrontando le svolte più impegnative. Inoltre ho notato la quasi inutilità di gran parte delle armi speciali, le uniche che si rivelano preziose sono quelle che permettono di sparare in avanti o colpi a ricerca, le altre a causa della frenesia di gioco e della velocità degli avversari raramente raggiungono lo scopo prefissato.

Un altro elemento... SPLAT... ti ho beccato schifosa! Oh, finalmente è tornata la calma. Allora dicevo che un altro elemento che mi ha deluso sono le modalità di gioco. Già le opzioni sono povere in quanto si può intervenire solo sui numeri di giri, il livello di difficoltà e disattivare le armi (in questo modo però il gioco perde ancora qualche punto in fatto di divertimento). Arrivati al momento di giocare si può scegliere solo tra il time trial (decisamente inutile in questo genere di giochi), la corsa singola o il campionato. Giocando in due le possibilità sono le stesse, con un testa a testa a sostituire il time trial. Il fatto che si possa correre anche di notte o nella modalità specchio con le piste invertite (opzioni però non disponibili da subito ma da guadagnarsi vincendo) non aumenta molto una longevità scarsotta.
Prima di finire vi posso dire che il gioco è localizzato in italiano (non serve a molto, ma fa sempre piacere) e che le musiche sono molto incalzanti e ritmate ma piuttosto insipide, non per niente sono state sostituite dal sottoscritto coi paladini tedeschi del metal menzionati poco fa.
Ok raga, io qui ho finito quindi ora scrivo il commento e poi vado a sdraiarmi a letto perché sono proprio stanco... prima o poi guarirò.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA 85

SONORO 80

GIOCABILITÀ 83

LONGEVITÀ 81

La grafica divertente e qualche buono spunto non salvano Wreckin Crew da una mediocrità di fondo che traspare in molti elementi. Può dare qualche ora di divertimento ma alla lunga stanca e neppure il gioco in coppia risolleva le sorti di questo titolo.

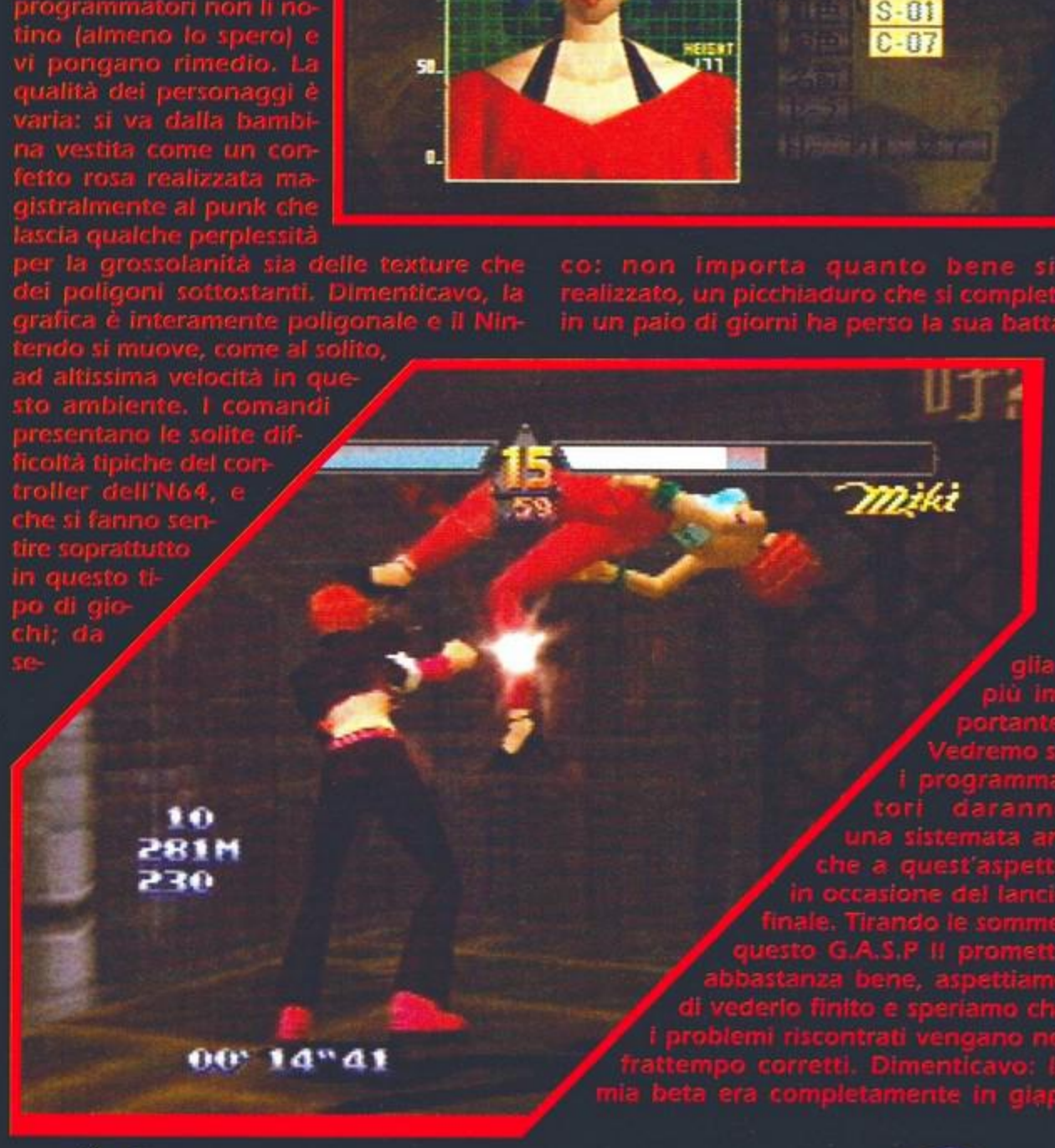
PREVIEW

La schiera dei picchiaduro per Nintendo 64 inizia ad infoltirsi e la concorrenza, come insegna il mercato, porta la qualità.

E' satto, la macchina della grande N inizia a scatenarsi a livello di mazzate: dopo Mace, Fighters Destiny e Dark Rift (titoli tutto sommato mediocri) sta arrivando un tris di nuovi prodotti. Uno è recensito in questo numero (non sto neanche a dirvi il nome) e di un altro vi regaliamo questa preview; del terzo vi parleremo in futuro, se l'olimpo redazionale decide che così dovrà essere. Effettivamente i picchiaduro sono fra le punte di diamante dell'intrattenimento su console e lasciare la macchina più potente oggi sul mercato senza valide alternative in questo settore è decisamente un delitto. Uno dei primi passi che la Nintendo deve compiere (più che altro le case produttrici, tra cui anche la Nintendo) per portare la sua macchina nel cuore dei videogiocatori (al fianco della Playstation) è quello di offrire una buona varietà e qualità di picchiaduro, (oltre che sfornare spot pubblicitari che reggano il confronto con quelli stupendi della Playstation). Ma non andiamo fuori tema e concentriamoci su questa bella cartuccina che potrebbe regalarci delle sorprese niente male.
Dunque, si tratta del solito, classico gioco di botte in cui avete la possibilità sia di giocare contro il computer in singolo o in team (tre contro tre in sequenza) sia di giocare contro un amico con le stesse opzioni. La versione da me provata è una beta ma il gioco sembra prossimo alla conclusione, i menu sono tutti attivi e i bug nell'azione vera e propria sono ridotti al minimo.
Il primo impatto è decisamente rassicurante, visto che la presentazione non è niente male, soprattutto in quanto a originalità e regia; i menu, invece, sono abbastanza banali ma è probabile che questa sia la parte da sistemare prima del lancio del gioco. Vi segnalo la presenza di un interessante editor con il quale è possibile crearsi personaggi personalizzati sotto tutti gli aspetti (aspetto fisico, vestiario...) da utilizzare poi in combattimento. Questa opzione non è da sottovalutare visto che, probabilmente, è stata inserita per porre rimedio ai pochi personaggi presenti nel gioco (solo otto) e alla loro scarsa varietà. Ma passiamo al gioco vero e proprio, alle mazzate! Una volta scelti i personaggi, si passa alla selezione del fondale (una decina di possibilità) e si comincia. Vi dico subito che la grafica non è niente male, soprattutto per quanto riguarda i paesaggi che permettono anche una

G.A.S.P!!

Fighters' NEXTream



gnalare il fatto che solo il pad era attivo nella beta, voglio augurarmi che anche il joystick rientri nei piani della Konami per la versione finale. Il gioco è abbastanza divertente, le mosse sono molte (anche se le liste dei colpi in giapponese mi hanno costretto ad andare alla cieca) e sono animate più che discretamente. Molto carini sono i replay realizzati con il tracing (i colpi lasciano una scia rossa a mano a mano che si sviluppano) e le dissolvenze tra una schermata e un'altra; l'aspetto grafico e gli effetti speciali sono decisamente la punta di diamante di questo prodotto, complimenti agli artisti. Gli effetti sonori sono nella media e la musica merita invece una menzione particolare, molti motivetti e tutti belli, senza essere di gusto strettamente orientaleggiante. Qualche perplessità mi è rimasta per quanto riguarda la difficoltà: alla prima partita ho sconfitto sette personaggi su otto (al terzo livello di sei che sono disponibili) pur non essendo un fanatico di giochi del genere; quest'aspetto può essere veramente castrante per un prodotto di questo tipo, visto che ricopre senza dubbio la parte più importante del gioco: non importa quanto bene sia realizzato, un picchiaduro che si completa in un paio di giorni ha perso la sua battaglia più importante. Vedremo se i programmatori daranno una sistemata anche a quest'aspetto in occasione del lancio finale. Tirando le somme, questo G.A.S.P !! promette abbastanza bene, aspettiamo di vederlo finito e speriamo che i problemi riscontrati vengano nel frattempo corretti. Dimenticavo: la mia beta era completamente in giapponese, aspettate la versione PAL o rischiate di non capire un'acca in molti dei menu presenti.

discreta interattività (oggetti che cadono, effetti atmosferici e via dicendo); qui ho riscontrato i pochi bug di cui vi ho accennato poco sopra, alcuni oggetti impediscono la visuale e i movimenti costringendo, a volte, a interrompere la partita, ma si tratta di problemi troppo visibili perché i programmatori non li notino (almeno lo spero) e vi pongano rimedio. La qualità dei personaggi è varia: si va dalla bambina vestita come un confetto rosa realizzata magistralmente al punk che lascia qualche perplessità per la grossolanità sia delle texture che dei poligoni sottostanti. Dimenticavo, la grafica è interamente poligonale e il Nintendo si muove, come al solito, ad altissima velocità in questo ambiente. I comandi presentano le solite difficoltà tipiche del controller dell'N64, e che si fanno sentire soprattutto in questo tipo di giochi; da se-

Davide Pessach

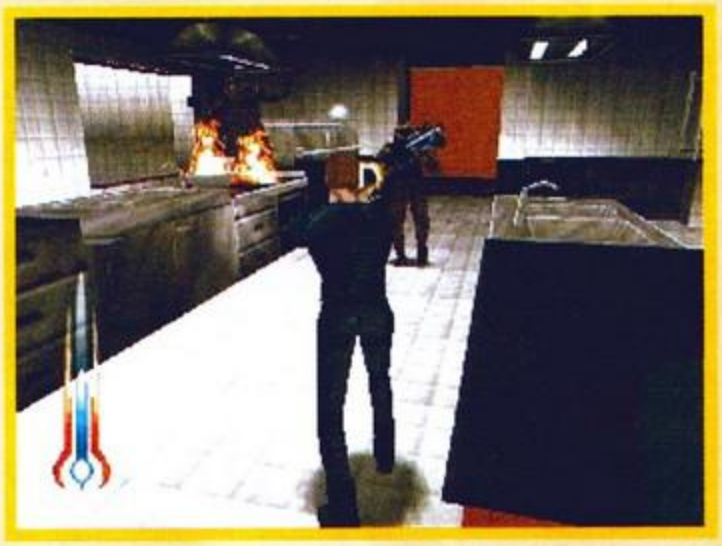
MACCHINA
NINTENDO 64

CASA SOFTWARE
KONAMI

THE FIFTH ELEMENT

Mmh, i quattro elementi sono aria, acqua, terra e fuoco, ma il quinto proprio mi sfugge.

Probabilmente il quinto elemento di cui tanto si parla è il carisma, ne sono quasi certo ormai. Lo dimostra il fatto che chi lo possiede è un gradino sopra gli altri ed è in grado di guidare le masse, lo diceva anche Max Weber (reminiscenza dell'esame che ho dato un paio di giorni fa - è tutto quello che mi è rimasto...). Dunque dev'essere questo che Besson aveva in mente quando ha scritto la sceneggiatura del suo film. Ed è certamente questo che i due protagonisti della pellicola (e tra poco anche del videogioco) vanno cercando con tanta foga affrontando mille pericoli.



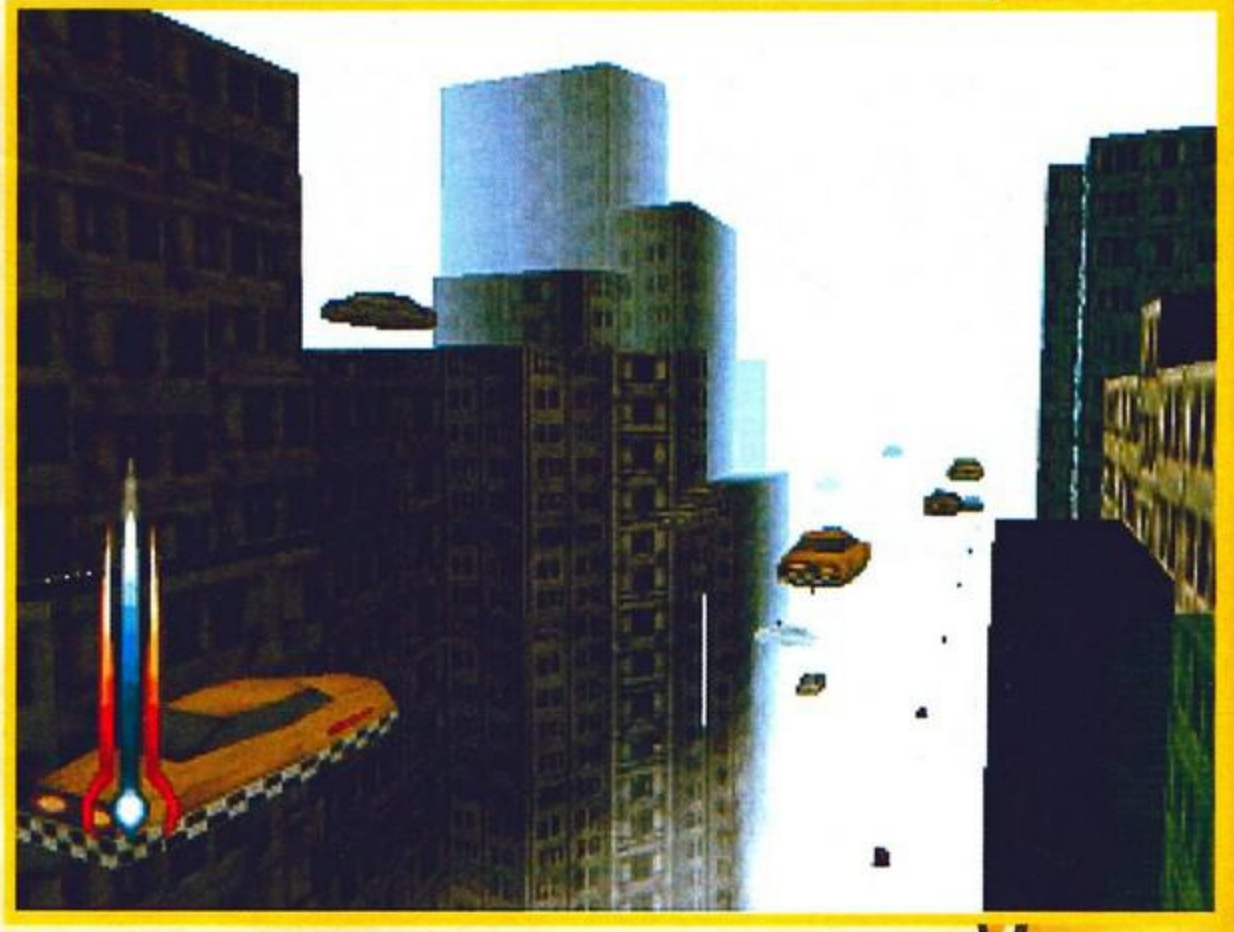
La dura realtà è che io il film proprio non l'ho visto, anche se avrei voluto (la vita è piena di delusioni...), quindi non so cosa raccontarvi riguardo alla trama. Oltretutto la presentazione (composta da alcune scene della pellicola) è piuttosto criptica, si capisce solo che c'entra questo fantomatico quinto elemento (sempre il carisma) e un'originalissima lotta tra il bene e il male. Insomma, va a finire che dobbiamo salvare il mondo anche 'sta sera.

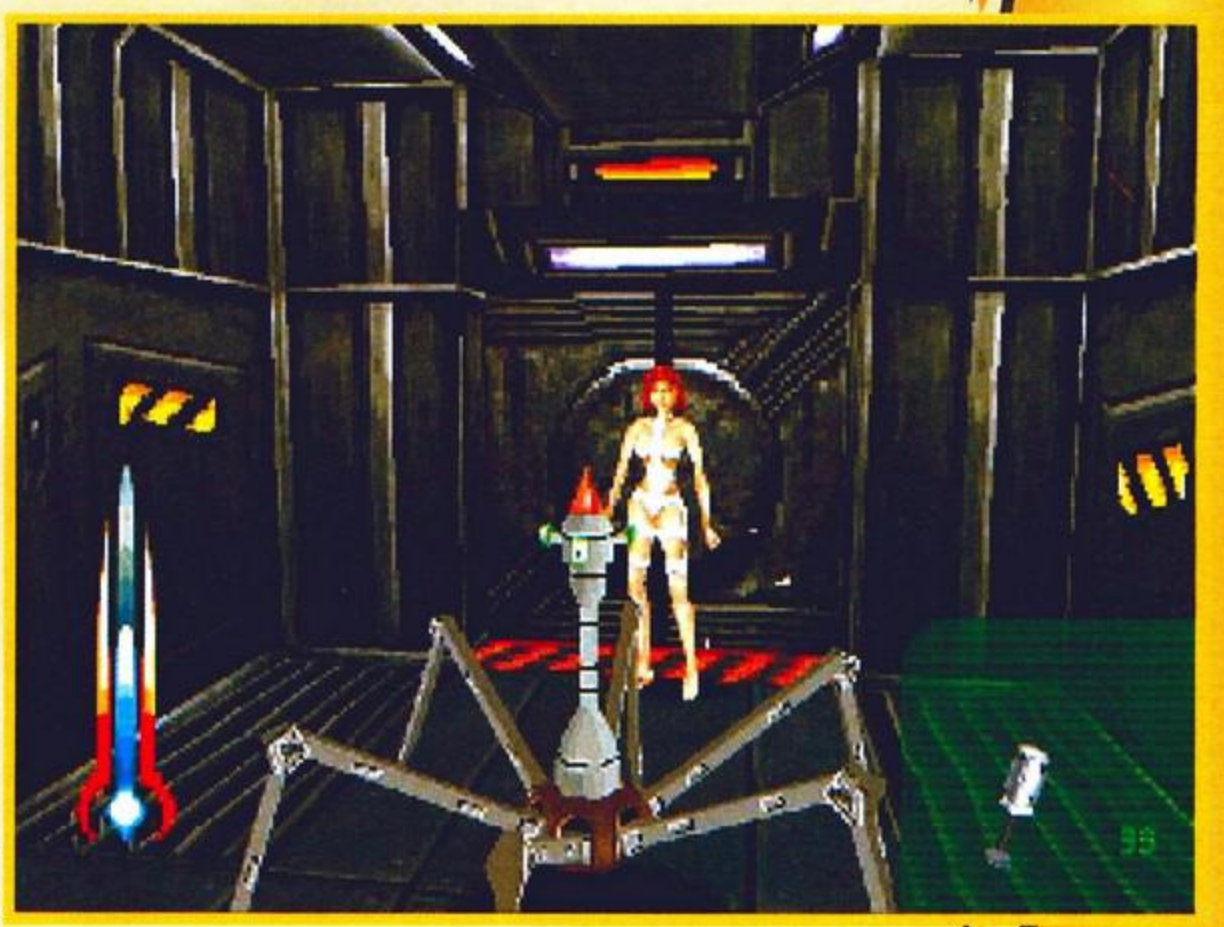
Avrete capito dal mio sproloquio iniziale che questo gioco è il tie-in dell'ultimo film di quel genio di Luc Besson (autore fra l'altro di perle come Nikita e Leon, quest'ultimo davvero fantastico), regista francese dell'ultima generazione, caratterizzato da uno stile molto Hollywoodiano nella sua regia. Considerati proprio i numerosi effetti speciali usati nella realizzazione della pellicola e l'azione di cui è intrisa, la trasposizione videoludica era facilmente prevedibile. Ad occuparsi di portare sulle nostre Playstation questo grande successo ai botteghini di tutto il mondo è la francese

Kalisto Entertainment, già famosa per Nightmare Creatures e altri capolavori quali Dark Earth, apparsi purtroppo solo su PC. Questo è già un indicatore della qualità del titolo e del suo probabile futuro successo. The Fifth Element è strutturato come va di moda adesso: un action-adventure poligonale con visuale in terza persona. Per essere più precisi si può osservare l'azione dalle spalle del giocatore (alla Tomb Raider), oppure scegliere una telecamera che spazia un po' di più, ruotando attorno al personaggio e cambiando automaticamente visuale.
All'inizio di ogni missione (ce ne dovrebbero essere una quindicina) ci viene brevemente spiegato qual è il nostro scopo e poi si può scegliere quale personaggio usare, Korben (interpretato sul grande schermo dal magico Bruce "Die Hard" Willis) oppure Leeloo (la modella slava Milla Jovovich). L'opzione non è fine a se stessa come in altri titoli del genere, perché i due hanno movimenti abbastanza diversi e comunque sono entrambi parte integrante della trama. Soprattutto all'inizio, infatti, saremo obbligati ad usare l'unico dei due che ci viene messo a disposizione: nella prima missione per esempio si prende il

controllo di Korben, nella seconda si deve invece controllare Leeloo e andare a liberare il compagno catturato.
Per quanto riguarda le azioni che possono compiere i due eroi, va detto che la differenza principale è nelle modalità di attacco. Korben può usare le armi che troverà in giro per i vari livelli e per ogni arma ci sono anche diversi tipi di colpi, che provocano effetti diversi. La ragazza invece combatte a mani nude e si possono fare delle mini combo premendo ripetutamente i tasti di attacco (uno per le mani e uno per i piedi). Per il resto le mosse sono più o meno le stesse, anche se ovviamente variano le animazioni che le rappresentano. Si può saltare, scartare a destra e a sinistra, mettersi in parata in caso di scontri corpo a corpo, appendersi alle sporgenze, accucciarsi... A dire il vero qualche volta i movimenti dei vari personaggi danno la netta impressione che manchi qualche frame di animazione, ma non dimentichiamoci che la versione visionata è una semplice beta. Globalmente l'atmosfera e la struttura mi hanno molto ricordato quella di Doom e compagnia bella, un giusto mix di esplorazione e combattimenti. Non mancano i piccoli enigmi da risolvere, del genere trova il pulsante per aprire la porta o la chiave del colore giusto, molto doomeschi appunto. Sull'altro piatto della bilancia però bisogna mettere una realizzazione tecnica che a questo punto della lavorazione appare poco più che modesta: le texture degli ambienti soffrono di grossi problemi di distorsione e sgranamento e in generale alcune locazioni sono un po' povere. Delle animazioni poi ho già detto. Comunque sono tutti problemi che è inutile affrontare in fase di preview, e devo ammettere di aver passato qualche bella oretta impegnato nel trovare l'uscita del livello, nonostante stessi giocando a una versione non definitiva. Oltretutto il successo del gemello cinematografico non può che agevolare l'uscita sul mercato di questo titolo; a proposito, prometto che prima della recensione mi guardo il film, così la prossima volta non faccio brutta figura.
Quello che dovevo dire l'ho detto, andate in pace. Ci si sente...

Andrea "Jona" Loiudice





MACCHINA PLAYSTATION

CASA SOFTWARE KALISTO

SHADOW GUNN

ARMORED CORE HA APERTO UNA NUOVA VIA AGLI SPARATUTTO IN TERZA PERSONA?

Shadow Runner, ultima fatica della software house francese Ubisoft, che ha deliziato tutti i "platformari" (beeellooooo voglio il copyright!) con il vecchio, seppur ancora valido, Rayman (e che si appresta a farne uscire il seguito), è in procinto di debuttare nel mondo degli shooter in terza persona. Più precisamente, qui ci troviamo di fronte a un titolo fortemente ispirato ad Armored Core, il bel gioco della From Software, nel quale dovremo guidare un mech armato di tutto punto all'interno di tre vastissime aree (ognuna divisa in ulteriori sotto-livelli) per sventare una non meglio identificata corporazione avversaria (questo è un modo elegante per dire che non ho il benché minimo materiale di supporto dal quale ricavarne uno straccio di trama plausibile, e nemmeno la Grande Rete mi è venuta in aiuto! Sob, sob). Sembra che il titolo della casa transalpina abbisogni ancora di qualche sistematina, sia dal punto di vista grafico che sotto il profilo della giocabilità. Per quanto riguarda l'aspetto estetico il nostro mech appare un po' poco massiccio e, diversamente dai robot presenti in Armored Core, non dà l'impressione di essere un bestione di venti metri con il quale spaccare le reni a chiunque ci rompa le scatole (hai messo la macchina in terza fila? E io te la calpesto con il mio mech super-macho! Non rispetti la fila in posta? E io ti [censura... Vlad, la rivista viene letta anche da bambini... NdAlex] il mignolo del mio mech super-ecc.ecc.!) (Nota del recensore: il dito è si il mignolo, ma visto che si tratta del mignolo di un mech ha il suo bel diametro di mezzo metro... non so se rendo l'idea!). Il nostro mezzo, infatti, è ancora un tantino sgraziato, sia nelle forme (è quasi più largo che alto) che nei movimenti (quando si muove sembra un anatroccolo). Il paesaggio all'interno del quale siamo chiamati ad operare spazia da hangar innevati da radere al suolo a cunicoli stretti e claustrofobici, nei quali non è piacevole scontrarsi in un corpo a corpo con il nemico, vista la difficoltà di effettuare spostamenti laterali (detto anche fare lo "strafe" - Doom rulez!). Durante il nostro girovagare per le basi nemiche potremo equipaggiarci con jetpack e armi supplementari, che andranno a sostituire l'iniziale e sbifidosa mitragliatrice al plasma (per essere più preciso ho letto della presenza di nuove armi ma al terzo livello non le ho ancora trovate! Perdono, chiedo perdono). La giocabilità invece è per il momento inficiata dall'attuale sistema d'intelligenza artificiale che regola il comportamento dei nemici, che intelligenti alla fin fine non lo sono poi molto. Infatti, il più delle volte, basta starsene ben distanti dal mech avversario, lockarlo con il nostro schioppo atomico e continuare a bersagliarlo di colpi sino a quando questo non

E R - THE ROBOT WARS -

se ne cade bello e disteso, ridotto a un ammasso di ferraglia abbrustolita. Ogni tanto il losco figuro penserà bene di rispondere al fuoco cannoneggiandoci con laser e missili, insidiosi a tal punto che sarà sufficiente spostarsi leggermente di lato con i tasti L1 e R1 per evitarli senza problemi, per poi riprendere indisturbati la nostra opera di distruzione. Così com'è il gioco non sembra quindi poter seguire le orme di Armored Core e presentarsi positivamente come suo degno successore nel genere degli sparatutto in terza persona aventi come protagonisti mech pesantemente armati. I difettucci evidenziati precedentemente appartengono a una versione non definitiva (altrimenti sarei qui a fare una recensione, noooooo?) e pertanto è prematuro sbilanciarsi con giudizi affrettati, che non tengano conto di come un gioco possa cambiare da un mese all'altro (e quindi non dire gatto se non l'hai nel sacco!) (Parappa the Rapper non lasciava certo di barbastucco durante le preview, quando poi ha stupito tutti per l'ottimo connubio originalità/giocabilità). Non demordano in ogni caso gli appassionati di manga e anime, venuti su a pane e Goldrake, e alla ricerca costante di qualcosa che li faccia rituffare, anche se solo virtualmente, nel passato. Dopo gli innumerevoli scempi compiuti nel campo dalla Bandai (software house Jappo che spende regolarmente il 90% del budget nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di personaggi di Anime e Manga per poi crearne dei videogiochi orribili), sembra comunque che le cose stiano migliorando; e visto che l'uscita di Shadow Gunner è prevista per gli ultimi quattro mesi dell'anno, gli sviluppatori hanno tutto il tempo per presentarsi con un giochillo perfezionato ed intrigante. Fine. Stop. Ciriciao ggente.

Massimo "Vlad" Monti

MACCHINA PLAYSTATION

CASA SOFTWARE UBISOFT

STAR GAMES

Hardware - Software - Videogames

A&S promotion - R.C. - 0965/645365

Per noi GIOCARE è una cosa SERIA!

STARGAMES

Viale A. Moro, 23 -
Telefax 0965/593245 - 591211
C.so V. Emanuele III° -
Tel. 0965/28850 - Reggio Calabria

e-mail: STARGAME@NETONLINE.IT
WWW/NETONLINE.IT/STARGAMES
CHIAMARE PER PASSWORD RIVENDITORI

3 OFFERTE PER UN'ESTATE FRESCHISSIMA!!!

- **PLAISTATION + 2 JOYPAD ORIGINALI +MEMORY CARD ORIGINALE + GIOCO PLATINUM SONY A SCELTA** **L. 349.900**
- **PLAISTATION + JOYPAD DUAL SHOCK ANALOGICO ORIGINALE** **L. 299.900**
- **FIFA MONDIALI 98 + JOYPAD PLAISTATION O PC** **L. 114.900**

Queste ed altre fantastiche offerte sono valide **SOLO PER I POSSESSORI DELLA NOSTRA CARD**
Acquistala anche tu! Costa solo **10.000 LIRE**, e per un anno ti permetterà di avere un mare di vantaggi.

STARGAMES POINT

PALMI
Via B. Buozzi, 281
Tel. 0966/45747

REGGIO CALABRIA
Via Pio XI, 96/A
Tel. 0965/56773

SIDERNO
Via della Conciliazione, 43
Tel. 0964/380179

LAMEZIA TERME NICASTRO
Via Leonardo Da Vinci, 67
Tel. 0968/45747

SOVERIA MANNELLI
C.so Garibaldi, 281/b1
Tel. 0968/662045

AMANTEA
Via Libertà, 42
Tel. 0982/424703

SAN LUCIDO
Via F. Giuliani, 11
Tel. 0982/84444

GALLICO
Reggio Calabria

TAURIANOVA
Via Roma, 9
Tel. 0966/611036

BARLETTA
Via R. Coletta, 34
Tel. 0883/333837

FOGGIA
Via Isonzo, 21
Tel. 0881/708187

GRAVINA DI CATANIA
Via Marconi, 43
Tel. 095/7441115

ROCCELLA JONICA
Via Roma, 71
Tel. 0964/840668

SOVERATO
C.so Umberto I, 280/282
Tel. 0967/522437

CATANZARO
Via Cantafio, 3
Tel. 0961/745447

POSSIBILITA' DI AFFILIAZIONE. ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE. PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO 0348/6100127

LEADER

HALIFAX

C.T.O.

PlayStation

NINTENDO 64

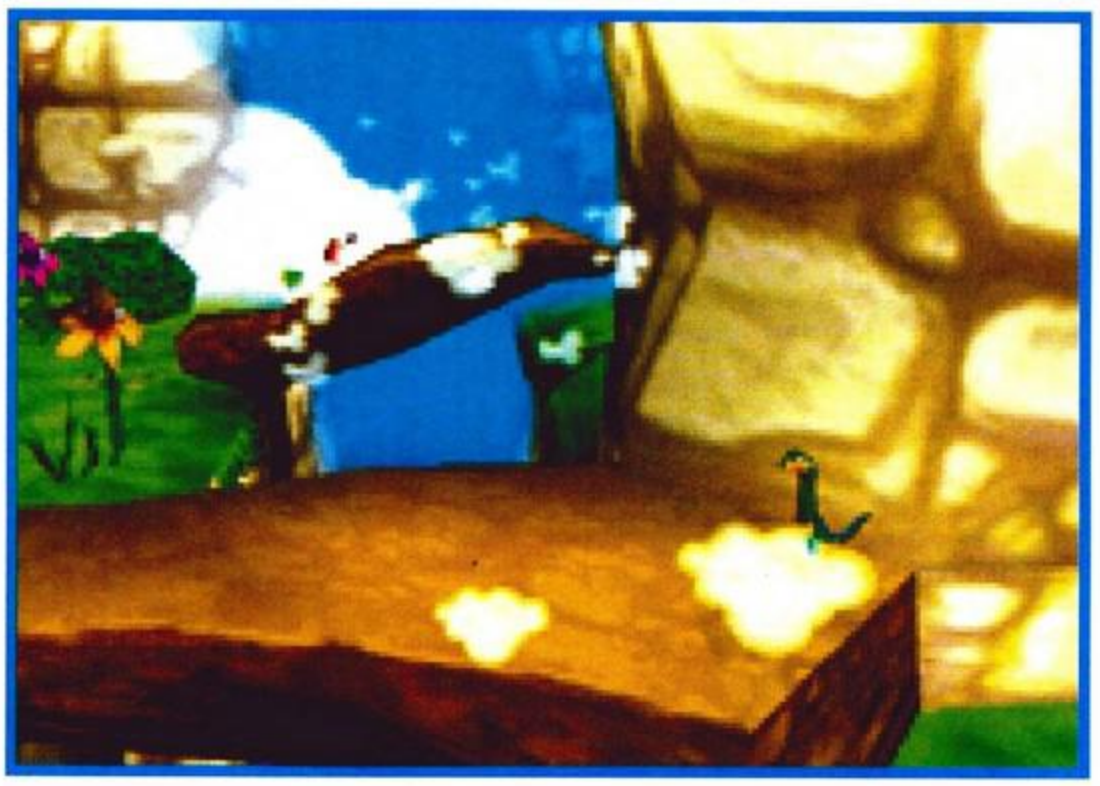
STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

Due titoli decisamente "consoliani" sono finiti sul The Games Machines Corner di questo mese: Gex 3D e Nightmare Creatures. E' in effetti fuori discussione che i due mondi (quello delle console e quello dei PC), almeno per quanto riguarda l'intrattenimento video ludico, si stiano sempre più avvicinando. Questo non può che farmi piacere; in questo modo, infatti, il meglio delle due "filosofie" viene inglobato dalle rispettive piattaforme. A pensarci bene, sono particolarmente contento anche perché in questo modo i possessori di PC non potranno più spedire quelle intelligentissime lettere dicendo che i giochi per console sono roba per bambini, e i possessori di console non potranno più dire che il PC non è in grado di fare giochi belli quanto quelli delle console. [Però adesso tutti potranno dire che ti odiano per averlo detto... NdAlex].

Raffo

GEX 3D

A voi piacciono le lucertole? A me moltissimo, specie con un po' di limone; ad ogni modo questo gioco è davvero molto bello, sia perché di platform in 3D per PC non ce ne sono moltissimi (anzi, questo credo sia il secondo) e sia perché tecnicamente non ha nulla da invidiare alla versione PlayStation, anzi, grazie all'utilizzo della 3DFX risulta addirittura più gradevole esteticamente.



La struttura è molto simile a quella di Mario 64, anzi, voci ben informate (TMB) asseriscono che sia nato per dimostrare anche il PlayStation è in grado di creare un platform in 3D.
Un gran gioco al di là di tutto, che mi sento di raccomandare a tutti senza riserve.

NIGHTMARE CREATURES

Ecco un'altra conversione da PlayStation. Come già saprete, questo simpatico giochillo può essere facilmente paragonato a Tomb Raider, non tanto per le ambientazioni, ma piuttosto per la struttura che ne segue (anche se a volte pedissequamente) i tratti principali.

Lo scopo del gioco è di andare in giro in cerca di qualcosa e di uccidere tutti coloro che vogliono impedirvelo... come vedete la trama è dotata di uno spessore incredibile, quindi fatevi avanti e buona fortuna.

EMERGENCY

Ecco qui il gioco "porta sfiga" per eccellenza; si tratta di andare in giro a risolvere i disastri accaduti per le strade del mondo. Quindi evvai a salvare le persone coinvolte in un incidente stradale o quelle seppellite sotto le macerie di un palazzo, o ancora a gonfiare gli sfortunati tapini capitati sotto le zampe di Godzilla. Anche se graficamente non rappresenta nulla di particolarmente eclatante, di sicuro è molto divertente da giocare; quindi sono sicuro che agli amanti di Sim City & e Company questo gioco non se lo lasceranno sfuggire.

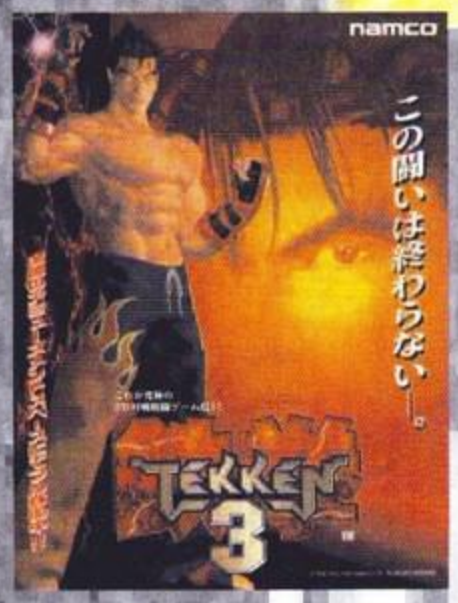
X ITALIA

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES & ACCESSORI

VENDITA ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI IN TUTTA ITALIA

DISTRIBUIAMO LE MIGLIORI MARCHE PER:
PLAYSTATION-NINTENDO ULTRA 64-PC-CDROM

TROVERAI TUTTO QUELLO CHE TI SERVE DA UN UNICO FORNITORE
RISPARMIANDO TEMPO E DENARO



PlayStation™

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

CONTATTATECI PER AVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORE

X ITALIA : VIA MACANNO 51 47900 RIMINI
TEL. 0541/394900 FAX. 0541/393323

*TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITIMI PROPIETARI

Progetto grafico: titanic

ROGUE 'N' ROLE

Vampiri! Vampiri!! Vampiri!!! Ma dovremo aspettare ancora un po'...

Ma perché la figura del Vampiro piace così tanto al giorno d'oggi?
Si tratta di una figura raffinata, elegante; si tratta di un predatore, o meglio, del Predatore. Un essere che vive di notte (al contrario della normale umanità, i cui ritmi sono scanditi dal sole), quasi invidiato, che caccia in modo estremamente diretto, e uccide o si nutre in modo quasi intimo, con il contatto dei denti, ma soprattutto delle labbra. Si tratta di un essere estremamente basilare, che affida tutta la propria esistenza all'atto del nutrirsi, un semplice compito che però viene condito da grandi significati: il suo modo di cacciare è estremamente discriminato, meticoloso, preciso. Il Vampiro è ciò che il nostro inconscio desidererebbe che noi fossimo, un essere semplice nel suo divenire sofisticato, un sopravvissuto (è giunto sul fondo, è morto e ora è ritornato) non intralciato dai meri e stupidi problemi di ogni giorno. Un uomo superiore. Il principe della notte ha spalancato molti immaginari, entrando (o tornando) a viva forza nelle menti dei più. E' tuttora un rifiorire di film, fumetti, romanzi sul genere vampiresco e ogni volta che accade qualcosa di nuova al mondo del gioco, legato ai Vampiri, ne si parla abbondantemente.

Vampiri per Gioco, Ancora?!?

No. Questa volta, no. Ciò che doveva essere una nuova edizione in Italiano del gioco di ruolo Vampire: the Masquerade, non si vedrà ancora per qualche tempo. Al posto della notizia di pubblicazioni, questa volta parleremo di non pubblicazioni, o almeno di slittamenti...
Il fatto è che la White Wolf, in modo sotterraneo, con una "peculiare" scelta di tempi nell'annunciare le proprie novità, ha comunicato al mondo che sta per uscire una nuova edizione del gioco Vampire: the Masquerade. Per la cronaca, in Italia era in preparazione la versione tradotta dell'edizione al momento sul mercato (la seconda). Giunta a buon punto la produzione, il manuale nella sua quasi completa totalità ha varcato l'Atlantico per approdare alla redazione del World of Darkness (la WW, appunto). Con il passare dei giorni la tanto attesa comunicazione che avrebbe dato il via libera alla stampa, e quindi alla vendita di uno dei più attesi manuali di GdR di questo settore, non si è verificata. Al contrario è arrivato l'annuncio dell'imminente (autunno-inverno), nuova edizione.
Uhm...cosa fare? Questo è il concetto che ha attanagliato la redazione Stratelibri (casa editrice che avrebbe prodotto le versione italiana). Ben poco è stata la risposta WW. Aspettate le nuova versione e poi potrete tradurla. Insistere e pubblicare la seconda edizione mentre nel mondo sbarca la terza non era esattamente il caso. Pubblicare una versione italiana in contemporanea con quella inglese sarebbe stato un sogno: e infatti rimarrà tale. La WW non ha alcuna intenzione di concedere la pubblicazione in contemporanea. E quindi per tutti coloro che attendono e sognano una versione italica del manuale fondamentale per il World of Darkness si dovrà ancora attendere un po' e sognare...

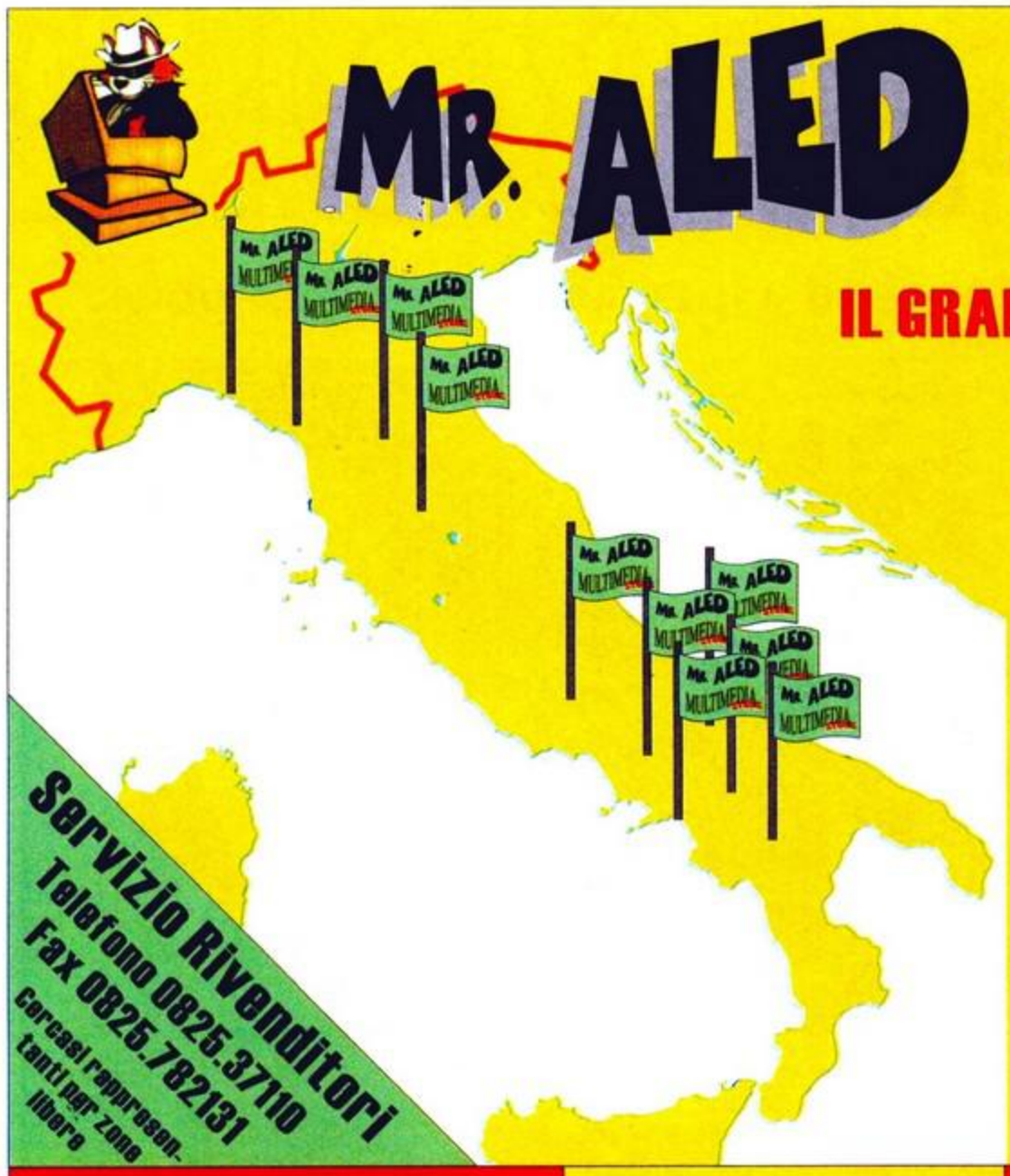
Una Terza Edizione

Ok, la domanda se davvero il mondo ludico ne ha bisogno è effettivamente lecita. E' estremamente plausibile che il manuale in inglese sia esaurito in molti mercati. E' stato letteralmente un signor best-seller. Questo però brucia sul nascere la seconda edizione italiana... Ci sarà sicuramente una tradizione della terza ma dire se si chiamerà Vampiri Masquerade Seconda Edizione o Terza è difficile. Il manuale presenterà quanto più fedelmente possibile (ossia mooooooolto fedelmente) tutto il materiale presente nel rulebook originale. Quindi informazioni sull'ambientazione e i background, abbondanti dati sui personaggi giocanti, creazione degli stessi, poteri e discipline dei vampiri e tutto quanto è necessario a un neofita a gestire un gioco di ruolo nella parte del master... pardon: narratore. Vampiri è un gioco di narrazione, infatti. Si distingue da un tradizionale gioco di ruolo dal fatto che l'enfasi non è tanto posta sul combattimento o sulla risoluzione obbligatoria dell'avventura, quanto sul gusto di raccontare una storia, di stupire di affascinare...
Buon Divertimento

Christian Antonini

MR. ALED & MULTIMEDIA STORE

IL GRANDE GIOCO CONTINUA ...



AVELLINO	Via Guarini, 23
BENEVENTO	Via Torretta, 19
CARRARA (MS)	Via Cavour, 17bis
CAMPOBASSO	Prossima apertura
CASERTA	Prossima apertura
CHIAVARI (GE)	Prossima apertura
LA SPEZIA	C.so Nazionale, 274
POTENZA	Via Pretoria, 254
SALERNO	C.so V.Emanuele, 238
SARZANA (SP)	Via XX Settembre, 53

Prossimamente nella tua città...

Internet: www.multimedia-srl.com

Servizio Rivenditori
Telefono 0825.37110
Fax 0825.782131
Cercasi rappresentanti per zone libere

PC ed ACCESSORI | **SATURN** | **NINTENDO 64** | **PLAYSTATION**

COLOUR&TEMPESTA BARI

LEVANTE COMPUTER
BARI

SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO

SONY PLAY STATION A PREZZO

• IMBATTIBILE •

INOLTRE

DISPONIBILITA' NINTENDO 64 E SEGA SATURN - SUPER NINTENDO - SEGA MEGA DRIVE E NINTENDO 8 BIT + GIOCHI INCLUSI.

Telefona per richiedere i tuoi giochi preferiti, disponibili oltre 500 titoli per computer e console: l'acquisto di qualsiasi prodotto permette di usufruire di uno sconto del 10% su videocassette Walt Disney

PlayStation SEGA Nintendo

PER ORDINARE:
TEL - FAX 080/5248299

ATTENZIONE: TUTTI I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Qualche mese fa vi abbiamo fatto un'anticipazione, parlando del Gioco di Carte di Guerre Stellari. Ora, finalmente, con il gioco in uscita (almeno così ci dicono alla Decipher), cerchiamo di capire come funzionano queste nuove Guerre Stellari.

Andrea Fattori

Guerre Stellari - il Gioco di Carte

Alcuni di voi, sentendo parlare di gioco di carte, già staranno pensando a Magic. Altri a scopone scientifico. Tra i due quelli più fuori strada sono gli ultimi, naturalmente, ma neanche i primi se la cavano troppo bene. Naturalmente i punti di contatto tra Guerre Stellari e Magic ci sono e non sono pochi, ma le differenze sono senza dubbio più marcate.
Cominciamo con il dire che si tratta di un gioco di carte personalizzabile,

un altro modo per dire "collezionabile". In parole povere, non crediate di cavarvela con un misero mazzo: dovrete comprare mazzi e buste in quantità, se vorrete avere qualche speranza di diventare ottimi giocatori. Detto questo, ogni giocatore ha

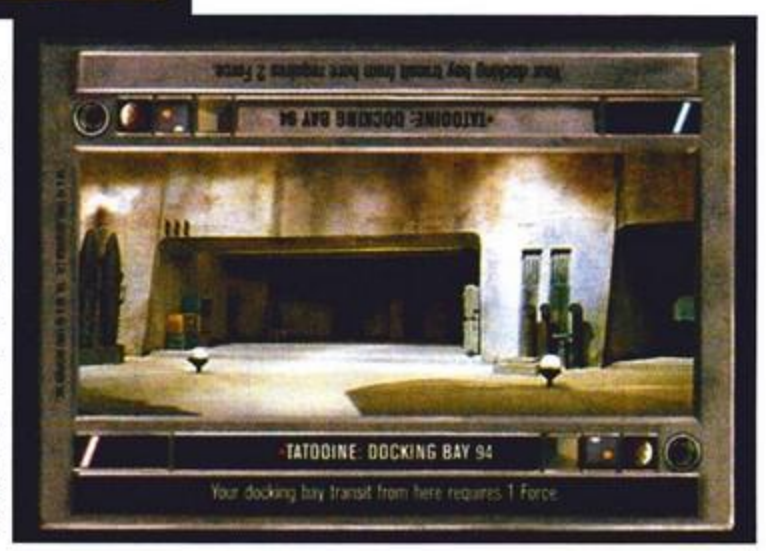
un proprio mazzo, che costruisce scegliendo liberamente tra tutte le carte prodotte. Al contrario di Magic, esiste un limite massimo alle carte che possono essere messe in un mazzo e questo per un motivo ben preciso: vince chi riesce a fare finire il mazzo all'avversario.
Ogni giocatore deve scegliere se usare il lato chiaro della forza (l'Alleanza Ribelle) o quello scuro (l'Impero), e non si può giocare con due mazzi

trambi i mazzi e che una partita si svolga in due o più sfide, alternando il tipo di mazzo usato.
Le carte rappresentano personaggi (i celebri eroi della saga, affiancati da altre figure assolutamente sconosciute, apparse per una frazione di secondo nei film, delle quali viene fornita un'essenziale

dello stesso tipo. Le regole consigliano che ogni giocatore abbia en-

descrizione), veicoli (dal landspeeder al mega incrociatore della morte... Nera!), armi, equipaggiamento, locazioni e azioni. Ogni giocatore deve cercare di fare esaurire le carte (che

rappresentano la Forza) all'avversario, e per fare questo è necessario schierare personaggi e mezzi con i quali combattere.
Leggermente più complesso di Magic, ma sicuramente più semplice di tanti altri giochi di carte, Guerre Stellari avrà successo tra i giocatori quanto tra gli appassionati della saga: ogni carta, infatti, è corredata da un'immagine tratta dai film (ottima qualità, molte assolutamente inedite) e da un testo di colore, che spesso contiene informazioni molto interessanti su personaggi e situazioni mai chiariti prima.



ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

Lollipop

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

PERMUTA DELL'USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

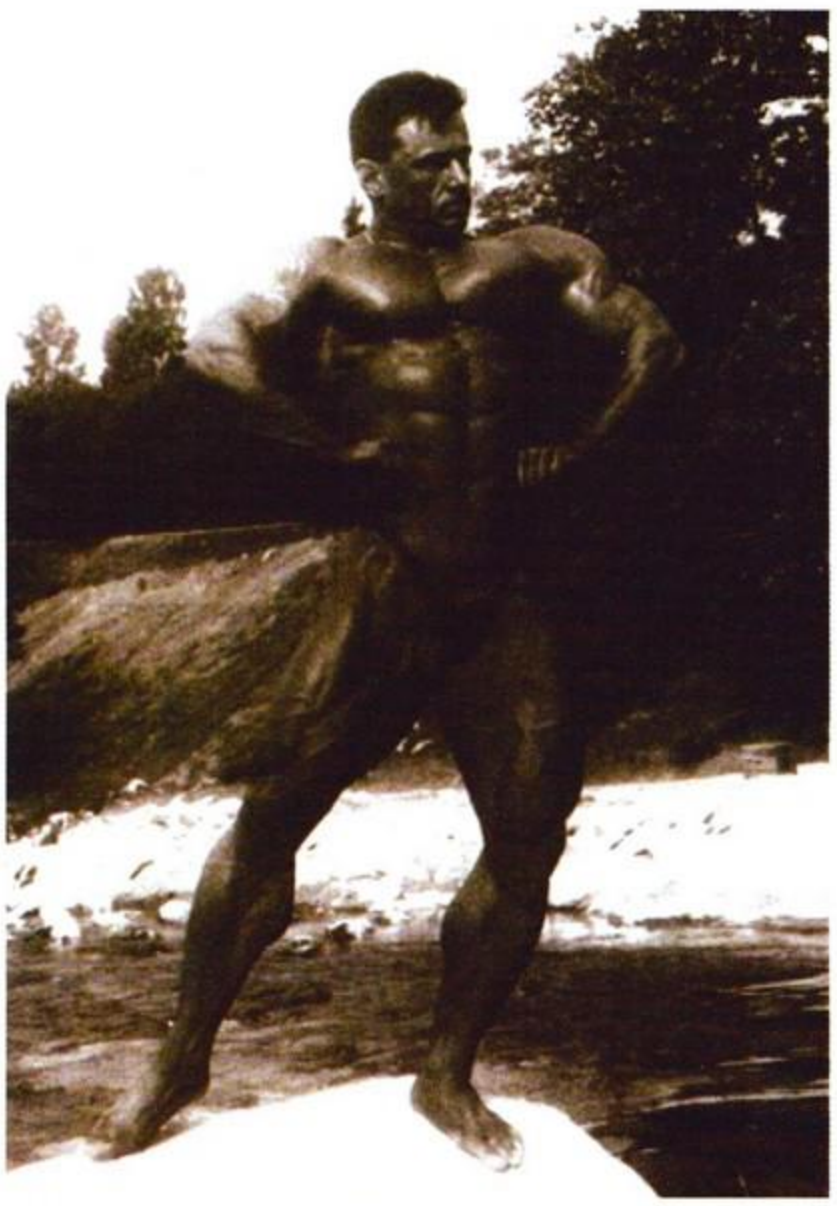
FACCE... RIDE

E' un Facce Ride un po' diverso dal solito quello di questo mese, sia perché per due o tre mesi passerò il testimone a un altro redattore (spero accetti Duspa) in quanto me ne vado a Londra per cambiare aria e per fare l'inviato semi-ufficiale per la Xenia; e sia perché ho l'onore di ospitare su questa gloriosa rubrica un personaggio decisamente imponente nonché carismatico ed estremamente umile: Massimo Maffucci, atleta del quale parlerò nel box apposito. Non ho molto altro da dire, a parte che finalmente ho finito il servizio militare e che forse un po' me ne dispiace.

Raffo

IL RE DELLA GIUNGLA

Chissà che faccia farà quando vedrà la sua bella facciona, lui infatti non sa nulla di questa pubblicazione. Essendo io un frequentatore della palestra che possiede a Monza, con la complicità di Alessia (la sua carinissima consorte), sono riuscito a impossessarmi di una foto che lo ritrae in posa plastica. Il motivo di tutto questo? Beh, innanzitutto il grande Max legge ConsoleMania (quando glielo porto) e possiede un PlayStation al quale dedica il poco tempo libero che riesce a ritagliare tra un allenamento e l'assistenza che dedica agli atleti della sua palestra, tra i quali compaio anch'io, anche se onestamente giro tra le attrezzature come un deficiente, senza mai combinare un tubo e il mio fisico quasi rachitico lo dimostra. Oltre a questo, è un ragazzo che stimo moltissimo perché è un grande atleta, perché non se la tira per niente (e potrebbe farlo, visto che nel suo ambiente è il top in Italia e uno dei fisici più scolpiti del mondo) e soprattutto perché in palestra mi sopporta. Grande MAX!



SIRENA O COZZA?

E' senza dubbio una sirena questa gentile donzella che, non si sa come, è arrivata nel mio incasinatissimo angolino delle lettere da pubblicare. Si chiama Simona Nigris, è più vecchia di un bambino di dodici e molto più giovane di una vecchia di sessanta; comunque in base alla lettera allegata posso con certezza dirvi che lei non ne sa nulla... la busta, infatti, è stata spedita da una coppia di amici (Paola e Giovanni, il cognome di entrambi lo ignoro) che hanno voluto farle una bella sorpresina. Secondo me la sorpresa non mancherà, poi bisogna vedere se sarà piacevole o meno. Viva viva l'oli d'uliva.

ALZI LA MANO CHI SI E' SEDUTO SUL RICCIO

La foto viene da Barbeano (un paesino del Friuli talmente sperduto che solo in questo periodo stanno arrivando i primi missionari, puntualmente divorati dagli indigeni). Indubbiamente un gruppetto molto eterogeneo questo, composto da maschietti e da femminucce. L'occasione di tale assembramento è di tutto rispetto: la festa di compleanno di una ragazza (Laura), che non ha mancato di invitare tutte le persone che incontrava per strada; tra queste spiccano figure molto carismatinche come Jimmy & Barbara, Luca (detto Lulu), Daniele & Elena, Fabio e tre Alessandro, degli altri non so nulla.
Una piccola curiosità: tra i regali compariva anche un simpatico riccio addomesticato, che qualche istante prima che venisse scattata la foto era stato gentilmente posato sul divano... si saranno ricordati di spostarlo?

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - FACCE RIDE - VIA CARDUCCI, 31 - 20123 MILANO

CONSOLIAMOCI

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONSOLIAMOCI - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Eccoci di nuovo tutti qui, voi probabilmente sotto l'ombrellone ed io al caldo e punzecchiato dalle zanzare... Ma non temete, mi piace fare l'agopuntura, sono fatto così... Dal momento che siete accorsi numerosi alla mia precedente iniziativa (scrivere sulla busta "Dave è il mio redattore preferito" o qualcosa di simile, non mi ricordo), ho deciso di offrirvi nuovamente la possibilità di inciuciarvi con il sottoscritto ottenendo la pubblicazione assicurata... Basterà aggiungere all'indirizzo che riporterò tra breve le seguenti frasi, scritte possibilmente in rosso e a caratteri cubitali: "Dave è molto meglio di Raffo; a Raffo puzzano i calzini". Colgo anche l'occasione per ringraziare il simpatico lettore che mi ha inviato ben mille lire, mi ci sono comprato il gelato! L'indirizzo è qui di fianco...

Addio.

Il Fantastiko Dave

Vendo/scambio i seguenti giochi per Saturn in versione PAL: Alien Trilogy, Worldwide Soccer '97, Wipeout, Sega Rally, Virtua Fighter 2, Touring Car Championship, Guardian Heroes, Panzer Dragoon 2. Vendo inoltre Mega Drive, due joypad, tre giochi a L. 180.000. Telefonare 0525/409924 e chiedere di Dario. Annuncio sempre valido.

Vendo per Playstation PAL i seguenti titoli: Tomb Raider 2 a L. 70.000, International Superstar Soccer Pro a L. 70.000, Resident Evil Director's Cut a L. 60.000, Ridge Racer Revolution a L. 35.000, Loaded Platinum a L. 20.000. Cerco o scambio con i titoli sopra citati: Resident Evil 2, Kick Off World Manager, l'Action Replay, un Multitap. Vendo inoltre Super Nintendo senza giochi a L. 120.000. Scrivere a Godi Krishna, via Chengio 4, 28896 Quarna Sopra (VB).

Vendo Sega Mega Drive completo di cavi, un joypad e le seguenti cartucce: FIFA '97, FIFA '98, Dino Dini Soccer, NBA Jam. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0963/663329 e chiedere di Giuseppe.

Vendo per Sony Playstation PAL i seguenti titoli: Broken Sword 2 a L. 60.000, FIFA '98 a L. 60.000, ISS Pro a L. 50.000, Rage Racer a L. 50.000, Tekken 2 a L. 50.000, Suikoden a L. 40.000, tutto in blocco a L. 250.000. Telefonare allo 0338/3542393 e chiedere di Emanuele.

Vendo per Playstation i seguenti titoli: Actua Soccer 2 a L. 50.000, Tomb Raider a L. 40.000, Tomb Raider 2 a L. 55.000, Namco Smash Court Tennis a L. 45.000. Vendo Nintendo 64, Memory Card, un joypad e Mario 64 a L. 280.000. Vendo anche Super Nintendo, un joypad e Pilotwings a L. 85.000. Vendo anche alcune riviste di videogiochi e CD contenenti demo. Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di Christian.

Vendo per Playstation i seguenti titoli: Nuclear Strike (PAL) a L. 60.000, Command and Conquer (PAL) a L. 50.000, Pandemonium 2 (NTSC) a L. 60.000, Loaded (PAL) a L. 30.000, Broken Sword 2 (PAL) a L. 70.000, Grand Theft Auto (PAL) a L. 70.000. Sono anche disposto a scambiare i giochi sopra riportati con altri titoli di mio interesse. Telefonare allo 0338/9275733 e chiedere di Guido.

Vendo per Sega Saturn i seguenti titoli: Die Hard Trilogy a L. 50.000, Tomb Raider a L. 50.000, pistola a raggi infrarossi a L. 20.000, joypad Explorer a L. 20.000. Telefonare allo 079/510051 e chiedere di Andrea.

Vendo Super Nintendo con due joypad e nove cartucce tra cui: International Superstar Soccer, FIFA '97, Urban Strike, Stunt Race FX. Il tutto a sole L. 299.900. Vendo anche Actua Soccer per Playstation a L. 61.000. Telefonare allo 081/8330527 e chiedere di Giancarlo (possibilmente durante le ore serali).

Vendo Game Boy Pocket e un gioco nuovissimo a prezzo da concordare. Vendo per Playstation Memory Card da 120 locazioni e i seguenti titoli: G-Police, Actua Soccer 2, Final Fantasy, Warhammer, ISS Pro, F1 '97, V-Rally, Worms, Red Alert, Warcraft 2, Diablo. Telefonare, ore serali, allo 071/880511 e chiedere di Cristian.

Scambio Nintendo 64 (ancora in garanzia) completo di Rumble Pack e le cartucce Lylat Wars e Mace: The Dark Age per Sony Playstation con due o tre giochi tra cui possibilmente: Tomb Raider, Tomb Raider 2, Resident Evil, Dragon Ball 2. Sono anche disposto a vendere tutto in blocco a L. 500.000 trattabi-

li. Telefonare, ore pasti, allo 0575/601978 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega Mega Drive completo di due joypad originali e numerose cartucce compete di custodia ed istruzioni (tra cui Sonic, Super Monaco GP, Cadash, Speedball 2, Side Pocket, Castle of Illusion, Street Fighter 2 SCE, Rocket Knight Adventure, Splatterhouse 2, il tutto a L. 80.000. Telefonare, ore serali, allo 0532/805165 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti CD-Rom per Playstation PAL: Overblood a L. 50.000, Alone in The Dark a L. 30.000, Cronicles of The Sword a L. 30.000, oppure in blocco a L. 100.000. Tutti in perfette condizioni. Telefonare allo 085/879698 e chiedere di Sandro.

Vendo console Playstation universale, due joypad, volante con pedaliera, 25 giochi tra cui: Resident Evil 2, Tekken 3, Formula 1 '97, Nascar 98, Crash 2. Il tutto a L. 1.000.000. Telefonare allo 0347/2311943 e chiedere di Leonardo. Annuncio valido solo nelle provincie di Firenze ed Arezzo.

Vendo per Mega Drive le cartucce Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2 e Turtles. Acquisto inoltre giochi per Neo Geo CD e Saturn (JAP), in particolare l'RPG Magic Knight Rayearth. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Vendo per Sony Playstation i seguenti titoli: Dragon Ball Final Bout (JAP) a L. 80.000, Darkstalkers (PAL) a L. 40.000. Sono inoltre disposto a scambiarli con uno dei seguenti titoli: Tobal 2, Suikoden, Command & Conquer, The King of Fighters '96. Vendo anche Game Boy Pocket a L. 60.000. Cerco infine persone disposte a scambiare consigli e opinioni riguardo Final Fantasy VII. Telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

Vendo console Nintendo Game Boy, ingranditore luminoso originale e valigetta Nintendo a L. 80.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: The Chessmaster a L. 25.000, Terminator 2 a L. 20.000, Tetris a L. 15.000, Yoshi's Cookie a L. 15.000, Power Rangers a L. 40.000, Street Fighter 2 a L. 40.000, The Lion King a L. 40.000, Hook a L. 20.000. Sono disposto anche a vendere tutto in blocco a L. 150.000, oppure lo scambio con un Super Game Boy. Telefonare, ore serali, allo 090/633522 e chiedere di Gianvincenzo.

Vendo Mega Drive, Mega CD, 32X, 13 giochi ed accessori a L. 400.000. Vendo inoltre Syndicate Wars e Moto Racer per Playstation a L. 50.000 cadauno. Cedo anche, per Super Nintendo, ISS Deluxe, NBA Give'n Go, Super Mario Kart, Killer Instinct, Pilotwings e Batman Forever a L. 30.000 cadauno e Super Mario RPG a L. 50.000. Vendo infine Atari Lynx e 4 giochi a L. 160.000 e 20 cassette per Game Boy a L. 30.000 cadauna. Telefonare allo 0360/798006 e chiedere di Roberto.

Vendo console Sega Saturn, un joypad, un adattatore universale e i seguenti giochi: Sega Rally, FIFA '97, Virtual Open Tennis e in omaggio Sega Flash 2, con assaggio di giochi come Nights, Worldwide Soccer '97, Athlete Kings, Baku Baku, Panzer Dragoon 2, il tutto a L. 330.000 trattabili. Per informazioni telefonare, ore serali, allo 0338/5470397 o, ore pasti, allo 0884/542175 e chiedere di Gianni.

Scambio Nintendo 64 PAL (ancora in garanzia), un joypad, International Superstar Soccer, Super Mario 64 e imballi originali con Sony Playstation + giochi, oppure vendo il tutto in blocco a L. 450.000. Vendo inoltre Sega Mega Drive 2, due joypad e sette giochi a L. 250.000. Telefonare, ore serali, allo 02/90722597 e chiedere di Pasquale.

Vendo i seguenti titoli per Playstation PAL: Fighting Force, V-Rally, Tomb Raider, Formula 1, Crash Bandicoot 2, G-Police, Formula 1 '97, Formula Kart, Tekken 2, FIFA '98, tutti a prezzi ridicoli (! NdD). Telefonare allo 0882/491170 e chiedere di Luigi.

Vendo giochi e accessori per Sega Saturn: Tomb Raider (PAL), The Lost World (USA), Manx TT (JAP), Nights (JAP), Virtual On (JAP), Daytona USA CCE (PAL), Worldwide Soccer '97 (PAL) a L. 59.000 cadauno; Wipeout 2097 (PAL), Sega Touring Car (PAL) a L. 49.000 cadauno, Burning Rangers (JAP) a L. 59.000, volante a L. 69.000, adattatore universale a L. 29.000. Tutta la merce è in ottime condizioni. Telefonare, ore serali, allo 06/9284129 e chiedere di Marco.

Vendo Nintendo 64 PAL, un joypad e accessori vari, Mario 64 e Wave Race 64 a L. 300.000. Scambio inoltre giochi per Playstation. Cerco: Soul Blade, Time Crisis, Street Fighter EX... tutti in versione PAL. Telefonare allo 0884/562150 e chiedere di Giuseppe.

Magic Software
VIDEOGAMES POINT
CASTELLARANO (REGGIO EMILIA)
Q.re DON REVERBERI 3/A (ANGOLO VIA RADICI NORD)
TEL. 0536-858086
CHIUSO LUNEDÌ MATTINA
CENTER PLAYSTATION
SONY
Giochi a partire da Lire 29.000
VASTISSIMO ASSORTIMENTO GIOCHI PLAYSTATION
E PER TUTTE LE CONSOLES
SEMPRE NOVITA'
NOLEGGIO E VENDITA
RITIRO E VENDITA DELL'USATO
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
TELEFONA!!!

CONTROL YOUR CONSOLE

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA - CONTROL YOUR CONSOLE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

Avrei potuto impressionarvi con effetti speciali e colori ultravivaci, ma visto che non ne dispongo accontentatevi di questi bei trucchi, che sono certo allieteranno le vostre goduriose sessioni estive al videogioco preferito. Vi ricordo che l'indirizzo di questa rubrica è qui di fianco e vi saluto.

Dave

PSX BUSTERS

ODDWORLD: ABE'S ODISSEY
Eccovi un simpatico trucco per selezionare il livello di partenza: recatevi nel menu principale e premete, mantenendo la pressione, R1, quindi basso, destra, sinistra, destra, quadrato, cerchio, quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, destra, sinistra. Un mega grazie a Giuseppe Fiori...

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
Eccovi alcune "parole chiave" da inserire al posto del nome del pilota:
XBOOSTME: supervelocità
CMGARAGE: macchine segrete
CMSTARS: fondale notturno
CMNOHITS: macchina fantasma
CMTOON: fondale stile cartoon
CMDISCO: fondale di lava

PANDEMONIUM 2
Stufi di perire a causa delle vostre capacità? Non temete, la password "NEVERDIE" vi donerà la tranquillità che andate tanto cercando... E se volete selezionare il livello di partenza, beh, provate un po' ad inserire, sempre nella schermata delle password, "OCMCKKEJ". Buon divertimento.

TOMB RAIDER 2
Per i provetti ballerini, un pratico metodo per passare il livello di gioco durante la partita: rilassatevi karmicamente, quindi tenete premuto R2 per spostarvi di lato a sinistra, a destra, ancora a sinistra; fate a questo punto un passo indietro, uno avanti e girate su voi stessi tre volte, fate quindi un salto in avanti e giratevi in aria (cerchio e quadrato contemporaneamente).

FINAL FANTASY VII
Problemi a sconfiggere la Ruby Weapon? Niente paura, viene in aiuto questo perfetto vademecum, inviatoci da Luca Tavecchia. Ebbene, tutto quello che dovrete fare è: selezionare innanzitutto tre personaggi con livello di esperienza 99, il massimo di HP e MP (rispettivamente 9999 e 999) e le limit 4; equipaggiateli con le armi finali (scoprite dove sono, hehehehehe!), le armature più potenti (imperial guard o mystile) e come oggetto il ribbon (non fa cambiare lo status dei personaggi). Assicuratevi di avere nel vostro equipaggiamento i seguenti componenti, che sono fondamentali:
- knight of the round (master), o meglio master summon
- revive (master) + final attack
- enemy skill con big guard e white wind
- w-item, w-summon, w-magic
- HP plus e MP plus

Selezionate i rimanenti elementi a vostro piacimento (restore + magic counter per esempio). Quando sarete così equipaggiati fate in modo, prima di entrare nel deserto, di avere due personaggi morti (!), cosicché, quando combatterete con la weapon, quest'ultima non possa risucchiarveli. A questo punto iniziate il combattimento; aspettate che infili gli artigli nel terreno e resuscitate i due compagni con un life-all, quando ritorneranno in vita fate l'enemy skill big guard (wall + haste a tutti i personaggi). Siete a questo punto pronti per il contrattacco: non cercate di utilizzare attacchi semplici, non le arrecherete quasi nessun danno, attaccate piuttosto con doppio knight of the round (w-summon) nello stesso turno; siccome la weapon vi attaccherà con un Ultima (circa 3000 HP di danno con la barrier) per ogni summon lanciato, il turno successivo curatevi con un white wind o un mega elixir e, nel caso la barrier fosse scarica, rilanciate un big guard. Continuate l'attacco ripetendo il procedimento fino alla morte della weapon. Prestate in ogni caso molta attenzione agli artigli: se li doveste malauguratamente colpire la weapon li ritirerebbe per potervi nuovamente risucchiare i personaggi. La ruby weapon ha più di un milione di HP, quindi dovrete fare almeno una dozzina di knight of the round per sconfiggerla. Battendola otterrete la desert rose.

XEVIOUS 3D
Che ne dite di un bel carico di continue infiniti? Bene, allora sappiate che tutto quello che dovrete fare è mantenere premuti L1, L2, R1, R2 e premere cerchio ripetutamente e velocemente durante la partita.

JUPITER STRIKE
Mettete il gioco in pausa, quindi premete per 10 secondi start; premendo a questo punto L2 potrete selezionare la visuale laterale, L1 quella dall'alto.

NOVASTORM
Non siete ancora riusciti a terminare questo vetusto, ma ancora divertente, shoot 'em up? Poco male: è infatti sufficiente giocare una partita che vi permetta di accedere agli high score e inserire come vostro nome la parola "TWIRLY " (con uno spazio alla fine!) per poter selezionare il livello di partenza.

RAGING SKIES
Credete che il tempo a vostra disposizione sia troppo poco? Bene, allora sappiate che basta premere contemporaneamente e durante il gioco i pulsanti L1, L2, R1, R2, croce, cerchio, triangolo, quadrato, sinistra.

TIME COMMANDO
Ecco, tutte per voi, queste belle password:
HUIBON: armi alla massima potenza
VONLUX: salute alla massima potenza
DMHQPLDC: livello 2
YPNIRVKR: livello 3
URPPWVAT: livello 4
MBAIZBMU: livello 5
VNRLOFBR: livello 6
HOORBIEA: livello 7
XCQNXEHX: livello 8

NINTENDO 64 BUSTERS

NHL BREAKAWAY
Vi piacerebbe accedere alle squadre segrete? Bene, allora tutto quello che dovrete fare selezionare l'exibition mode e recarvi nella schermata di selezione, quindi premere alto analogico e sinistra analogico molto velocemente. Se l'operazione è stata portata a termine in modo corretto dovreste a questo punto poter udire un suono. Le tre squadre segrete (New York, Salt Lake e Parts Unknown) si trovano prima dei Mighty Ducks di Anaheim. Se le tre squadre appena citate non sono ancora abbastanza, recatevi sempre nella schermata di selezione e premete alto analogico, sinistra, sinistra analogica; sempre nella stessa posizione di prima dovreste trovare altre tre squadre selezionabili. Se è invece l'indecisione a tormentarvi, beh, è possibile selezionare la propria squadra in modo del tutto casuale: è sufficiente premere L + R contemporaneamente nella schermata di selezione e il gioco è fatto! Altro trucco utile: per un giocatore perfetto accedete al menu "create a player", quindi inserite il nome Jim Jung. Ora mettete pure a posto a vostro piacimento le altre voci rimanenti. Ultimo ma non di certo meno importante questo bel gabolone, che vi permetterà di aggiungere ben cento punti alla vostra squadra nella modalità season: nella schermata principale della stagione premete sinistra analogica, sinistra analogica, destra analogica, destra analogica, sinistra analogica, sinistra analogica, destra analogica, destra analogica, R. Ehi, ma ce n'è un altro! Questo vi servirà di certo, visto che vi permetterà di accedere a un menu altrimenti segreto: semplicemente premete, nella schermata principale, sinistra analogica, destra analogica, sinistra analogica, destra analogica, C, R, R.

FORSAKEN 64
- Personaggi segreti: ci sono otto personaggi segreti nel gioco, per un totale di 16 personaggi selezionabili. I loro nomi sono Sepre, Ex-Cop, Jo, Nubia, Cerebro, Mephistofun, Hk-5, Dr. Neptune. Ecco come fare per selezionarli: ognuno di essi si trova nascosto da qualche parte nei livelli della modalità single player. Quando ne trovate uno eliminatelo. Una volta fatto questo, sarete in grado di selezionarlo. Se avete sbloccato la modalità battle potrete sbloccarli sconfiggendoli negli otto livelli della modalità sopra menzionata. Ogni tanto, se fate uso di avversari controllati dalla CPU nella modalità multiplayer, uno di questi personaggi segreti potrebbe essere uno drone.
- Modalità budella al vento: se vi piacciono le frattaglie eseguite la seguente combinazione nella schermata in cui compare la scritta "press start": Z, basso digitale, alto analogico, sinistra analogica, sinistra analogica, sinistra analogica, basso analogico.
- Bypassa le noiosissime schermate iniziali: per evitarle, in modo da risparmiare ben un minuto di attesa, accendete normalmente il Nintendo 64, quindi aspettate che compaia la prima delle schermate in questione; a questo punto premete il pulsante di reset e potrete magicamente farle passare velocemente con la semplice pressione del pulsante di start.

TUNNEL B1
Spero che le combinazioni qui proposte possano esservi di aiuto! Per ora, gioiamone tutti insieme appassionatamente:
- Munizioni a livello massimo: durante il gioco contemporaneamente L1, R1, L2, R2, quadrato, croce, croce, triangolo.
- Munizioni ed energia a livello massimo: durante il gioco contemporaneamente L1, R1, R2, L2, triangolo, cerchio, croce, quadrato.

WINNING ELEVEN
Combinazioni anche per questo simpatico gioco:
- Cambio di visuale: nella schermata dei titoli premete, in successione, alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, croce, cerchio.
- Più squadre: recatevi nella schermata di selezione delle squadre, selezionate una di quelle a destra e premete contemporaneamente L1, L2, R1, R2, quindi destra.

ROBO PIT
Recatevi nella schermata principale, quindi premete contemporaneamente R1, R2, L1, L2, quindi premete select. Ora potrete selezionare il livello di partenza!

TIGER SHARK
Per il vostro gaudio, provate un po' a inserire le parole sotto riportate nella schermata delle password:
KURSK: invincibilità
RUBLE: power-up delle armi
KIROW: munizioni infinite
BURAN: disabilita le connessioni
VOLGA: colori random
ROGOV: altri colori random
KAMOV: test dei suoni
MINSK: disabilita tutti i trucchi

HIGH TECH
BRAIN FUSION
VIDEOGAMES
VIDEOGAMES EURO -USA -JAP NOVITA' GIORNALIERE per:
PER: PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64, NEC PC-FX, JAGUAR CD
SU RICHIESTA IN 24 ORE
PC CD ROM
GAME BOY
GAME GEAR
NEO - GEO CD
SNES
MD
LYNX
VIRTUAL BOY
3DO
NEC PC ENGINE
•Vendita specializzata console ATARI con tutte le novità dall'Inghilterra.
CENTRO SPECIALIZZATO IN RETRO GAMING. Procuriamo su richiesta Hardware e Software per le Console che hanno fatto storia. ATARI 2600, 7800, COLECOVISION, INTELLEVISION, ecc.
DOMANI MI COMPRO IL DUAL SCHOCK DA BRAIN FUSION... ....QUELLO CHE VIBRA
a FORLI'
BRAIN FUSION
C.so Diaz n.22 - 47100 - Tel. 0543/33221
CARLO & LITO PUBBLICITA'

STA ARRIVANDO

DRAGONBALL Z

IL TORNEO

DRAGONBALL / DRAGONBALL Z ©1986, 1998 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION

CERCA ANCHE IL PRIMO GIOCO DI DRAGONBALL IN EDICOLA E NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCHI. DISPONIBILE ANCORA PER POCHI GIORNI!

NEXOS

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Time Crisis + Gun	L.	159.000
Azure Dreams	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Breath of Fire III	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Saga Frontier	L.	109.000
Spice World	L.	99.000
Cardynal Sym	L.	99.000
Klonda	L.	99.000
World League Soccer '98	L.	99.000
Vigilante 8	L.	99.000
Road Rash 3 D	L.	99.000
Men in Black	L.	99.000
Gran Turismo	L.	99.000
Motorhead	L.	99.000
Bomba '98	L.	99.000
Fifa World Cup '98	L.	99.000
Tommi Makkinen Rally	L.	99.000
Premier Manager '98	L.	99.000
Iss Pro '98	TELEFONARE	
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	89.000
Nuclear Strike	L.	89.000
G - Police	L.	89.000
Rascal	L.	89.000
Diablo	L.	89.000
Tomb Rider 2	L.	89.000
Grantour Racing '98	L.	79.000
Sensible Soccer 2000	SETTEMBRE	
Metal Gear Solid	SETTEMBRE	
Apocalipse	SETTEMBRE	

GIOCHI Sega Saturn

King of Fighter 97 + RAM	L.	149.000
Battle Gare GGA	L.	139.000
Radiant Silver Gun	L.	139.000
AStra Super Star	L.	139.000
Dracula X	L.	129.000
GT 24	L.	129.000
King of Fighter 97	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	99.000
Dodon Pachi	L.	99.000
Bomberman Fight	L.	99.000
Sonic R	L.	99.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Poket Fighter	TELEFONARE	
Dungeons & Dragon	TELEFONARE	
Marvel Us Street Fighter	TELEFONARE	
Lunar Eternal Blue	TELEFONARE	
Deep Fear	TELEFONARE	

Snow Break	L.	89.000
Bushido Blade	L.	89.000
NBA Shootout 98	L.	99.000
Forsaken	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Red Asphalt	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Power Boat	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Banjo Kazooy	L.	159.000
Mortal Kombact 4	L.	159.000
NBA Courtside	L.	149.000
Bombermarm Heroes	L.	149.000
Olympic Hokey 98	L.	139.000
1080 Snowboardin	L.	139.000
Nagana Winter Olympic	L.	99.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	99.000
Snobo Kids	L.	99.000
Chamaleon Twist	L.	99.000
Yoshi's Story	L.	99.000
Dual Heroes	L.	99.000
Wild Choppers	L.	99.000
NBA in Zone '98	L.	99.000
Zelda	TELEFONARE	
Mission Impossible	TELEFONARE	
Quest 64	TELEFONARE	
Superman 64	TELEFONARE	
Virtual Chess	TELEFONARE	
World Soccer France '98	TELEFONARE	
GT 64	TELEFONARE	
Turok 2	TELEFONARE	
Star Soldier	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

King of Fighter '97	L.	159.000
Sokaigi	L.	149.000
Tunder Force V	L.	149.000
Bomberman World	L.	149.000
The Granstream Saga	L.	149.000
All Japan GT Car Champ	L.	149.000
Super Adventure Rockman	L.	149.000
Crisis Beat	L.	149.000
Soul Divide	TELEFONARE	
Real Bout Special	TELEFONARE	
Private Justice School	TELEFONARE	
3 D Fighting Tucool	TELEFONARE	
Konami France '98	TELEFONARE	
Siluette Mirage	L.	149.000
Crisis City	L.	149.000
Enigma	L.	139.000
Godzilla	L.	139.000
Evangelion	L.	139.000
G-Darius	L.	129.000
Tekken 3	L.	139.000
Tenchu	L.	139.000
Gran Turismo	L.	139.000
Zero Pilot	L.	139.000
Real Robot Final Attack	L.	139.000
Xenogears	L.	139.000
Gundam The Battle Master 2	L.	139.000
XMen VS Street Fighter	L.	139.000
Mogamen Neo	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Poket Fighter	L.	139.000
Parassite Eve	L.	129.000
Bushido Blade 2	L.	129.000
Bokandesuyo	L.	129.000
Soul Divide	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L.	50.000
Ray Tracer	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Dragon Ball GT	L.	50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
Pad Dual Shock PSX	L.	79.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Nuovo Adattore N64	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	79.000
Goemon	L.	79.000
Clay Fighter	L.	79.000
Bomberman 64	L.	79.000
Blast Dozer	L.	79.000
Doreamon	L.	79.000
Hexen	L.	79.000
Trouble Maker	L.	79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

SPECIALE

DEAD OR ALIVE

Bien, la volta scorsa abbiamo svelato tutto lo svelabile di Fighter's Destiny, ora tocca a uno dei migliori giochi per Playstation, recensito anche questo solo un mese fa. Ma ora basta parlare, ci si pikkia.

Fabio Casale

Le Mosse Base del Gioco
In questa prima parte vi mostriamo il significato delle lettere e le mosse comuni a tutti i personaggi del gioco

H - Hold
P - Pugno
K - Calcio
U - Alto
D - Basso
F - Avanti, o verso l'avversario
B – Indietro, o allontanarsi dall'avversario
UF, DF, DB, UB – Le classiche diagonali
< > - ogni volta che comandi che si trovano all'interno dei caratteri '< >' significa che il pad deve essere tenuto in quella direzione
+ - Premere contemporaneamente i comandi indicati dal segno '+'.
! – Effettuare questa mossa mentre la precedente è ancora in esecuzione
(Bh) – Effettuare la mossa indicata quando ci si trova dietro l'avversario
(Cr) – Effettuare la mossa indicata mentre l'avversario si sta abbassando
(Dn) – Eseguire la mossa mentre l'avversario è a terra
(Mk) – Eseguire la mossa mentre l'avversario sta tirando un calcio
(Bt) – Eseguire la mossa mentre ci si trova di spalle all'avversario
Impostazioni di Default del Controller:
L1 = H+P
L2 = P+K
R1 = H+P+K
R2 = H+K
Quadrato = H
Triangolo = P
Cerchio = K
X = P

Le mosse base:
R1+R2 = Affondo in avanti
L1+L2 = Affondo indietro
F, F = Tuffo
F, <F> = Corsa
B = Guardia
R1 o H+P+K = Difesa nella Danger Zone. Premere la seconda prima di atterrare
H + P = Lancio
U = Quando si viene lanciati, a volte questa mossa evita la caduta
R1 o H+P+K = Quando si viene lanciati, questa combinazioni a volte vi permette di scappare
Mentre ci si trova a terra:
U+H = Rotolerà e ci si rialzerà verso lo sfondo
U+K = Si alzerà con un calcio
K = Come sopra
D+H = Rotolerà e ci rialzerà verso lo schermo
H = Premere velocemente per alzarsi prima
D = Ci si rialza trovandosi in posizione accucciata
B = Si rotola all'indietro e si alza

Le mosse e le caratteristiche dei personaggi

AYANE

Nazionalità - Giapponese
Età - Sconosciuta (circa 17)
Stile di combattimento - Ninjutsu
Professionee - Ninja
La Storia - Nessuna particolare. Ayane è un personaggio bonus pensato per un probabile Dead or Alive 2 e inserito in questa versione per PSX

Le tecniche personali:

Jab	P
Elbow	F,P
Upper Slap	DF,P
Low Jab	D,P
Backflip	UB,P
Roundhouse	K
Knee	F,K
Gut kick	DF,K
Ankle Kick	D,K
Twin Upper Combo	P,P,P
Round Slicer Combo	P,P,K
Heaven's Combo	P,K,K
Earth's Combo	P,K,D,K
Dart Shot	F,F,P,F,K
Dragon Lance	B,P,B,P

Land Mine	DF,DF,P,<D>,K
Spiral Axe	D,DB,B,P,K
Spiral Cutter	D,DB,B,P,D,K
Double Spear	F,K,K
Double Arrow	F,K,D,K
Dragon Tail	UF,K
Cresent Edge	UB,K
Round Slicer	H+K
Rolling Breeze	DF,H+K
Ground Arrow	D,H+K
Gale Knife	P+K,P,P
Gale Edge	P+K,P,UB,K
Gale Cutter	P+K,P,D,K
Air Drill	D,DF,F,K
Ayane Cyclone	H+P+K
Mirror Image	U,H
Gale Knife Dance	(Bt)P,P,B,P,P,P
Gale Edge Dance	(Bt)P,P,B,P,P,UB,K
Gale Cutter Dance	(Bt)P,P,B,P,P,D,K
Spiral Axe Dance	(Bt)P,P,F,P,K
Spiral Cutter Dance	(Bt)P,P,F,P,D,K
Shadow Edge	(Bt)UB,K
Spinning Knife	(BT)B,P
Spinning Cutter	(Bt)DB,P,D,P
Spiral Knife	(Bt)U,P
Ripple Cutter	(Bt)D,H+K
Maple Drop	H+P
Butterfly Dream	D,DB,B,H+K
Misty Illusion	DF,P+K
Air-Stream	D,DF,F,P
Dark Swallow	D,H+P
Snow Knife	F,H
Brocade	F,DF,D,H
Snowslide	D,DF,F,H
! Dropping Icicle	U,U,H+P+K
Frost Knife	DF,H
Stomp	(Dn)U,K
Palm Slam	(Dn)DF,P
Wind Circle	D,DB,B,H
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

BASS

Nazionalità - Americano
Età - 46
Stile di combattimento - Wrestling
Professione - Wrestler Professionista
La Storia - Bass è entrato nel torneo per aiutare sua figlia, Tina, che è uno dei personaggi più pericolosi del gioco. Bass ha allenato Tina e l'ha convinta a partecipare al torneo per mostrare al mondo la sua bravura.
Le tecniche personali:

Palm Hit	P
Gut Punch	F,P
Elbow	UF,P
Upper Elbow	DF,P
Low Punch	D,P
Heel Kick	K
Knee Thrust	F,K
Hop Kick	UF,K
Low Heel Kick	DF,K
Ankle Kick	D,K
Combo Rising Elbow	P,P,P
Combo High Kick	P,P,K
Combo Kick Rush	P,K,K
Hell Stab	P+K
Elbow Rush	UF,P,P
Stun Gun Combo	B,P,P,P+K
Knee Hammer	F,K,P
Rising Elbow	F,F,P
Kick Rush	DF,K,K
One hand Hammer	U,P
Buffalo Crush	DF,DF,P
Drop Kick	D,DF,F,K
Flying Crosschop	F,F,P+K
Kenka Kick	F,F,K
Hell Scissors	UB,P,P
Rolling Axe	B,F,P
Bass Lariat	B,H+P
Front Roll Kick	B,F,K
Low Drop Kick	D,H+K
Backward Drop	B,H+P
Bass Tornado	D,DF,F,H+K
Super Freak	B,DB,D,DF,F,P
T F B B	<D>,F,B,P+K
Kitchen Sink	D,DB,B,P+K
! Stretch Plum	D,D,H+P+K
! Manhattan Driver	U,U,H+P+K
Bass Bomb	D,H+P
Double Arm DDT	DF,H+P+K
Dangerous Backdrop	H+P
Atomic Drop	H+P+K
! Face Crusher	F,F,P
Holding Headbutt	F,H
Flying Body Scissors	F,F,H
Dynamite Lariat	F,B,H
Power Slam	D,DF,F,H
! Oklahoma Stampede	B,DB,D,DF,F,H
Wild Chop	DF,H
Reverse Power Bomb	F,F,H
Iron Claw	D,DF,F,H
! Grizzly Launcher	B,DB,D,DF,F,H
Calf Branding	DF,H
Spine Buster	D,DB,B,H
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

BAYMAN

Nazionalità - Russo
Età - 31
Stile di combattimento - Commando Sambo
Professione - Assassino
La Storia – Bayman ha assistito all'assassinio dei suoi genitori quando era molto giovane. Più tardi venne allenato come un agente speciale nell'esercito russo ma venne poi esiliato. Ora vive a New York, e di professione fa l'assassino, partecipa al torneo facendo credere di combattere per la vittoria, ma il suo scopo reale è di uccidere Fame Douglas, a capo del comitato organizzatore del torneo.
Le tecniche personali:

Pugno	P
Gut Punch	F,P
Crouching Uppercut	DF,P
Low Punch	D,P
Calcio alto	K
Side Kick	DF,K
Calcio basso	D,K
Spinning Back Knuckle	B,P
Leg Spike	DB,K
Smash	DF,P
Sliding Kick	D,H+K
Palm Arrow	UB,P
Reverse Double Hammer	F,<F>,P,P
Smash Hook	U,P
Storm Hook	P,P,P
Shoulder Tackle	B,F,P
Storm Back Knuckle	P,P,B,P
Knee Lift	F,K
Storm Sabot	P,P,K
Heel Hammer	B,K
Rush Sabot	P,F,P,K
Javelin Kick	U,K
Crash Leg Spike	F,P,P,D,K

Drop Kick	UF,K
Trap Heel Hammer	K,K
Thrust Kick (mentre si alza)	K
Trap Reverse Hammer	K,P,P
Rolling Sabot	H+K
Head Bat	P+K
Giant Uppercut	D,DB,B,P
Belly To Belly	H+P
Neck Hanging Tree	B,H+P
Ghost Buster	(Cr)D,H+P
Quebradora Congiro	B,BD,D,DF,F,P
Flying Arm Bar	(Bh)H+P
Victor Cross Hold	D,DF,F,H+K
Swing Hold	F,H
Choke Slam	F,B,H
Jumping Elbow Crush	F,DF,D,H
Side Arm Lock	(Cr)DF,H
! Arm Bar	D,DB,B,H
Standing Arm Lock	F,F,H
! Standing Neck Lock	F,DF,D,DB,B,H
! DDT	D,DB,B,P
Sleep Hold	(Bh)D,DF,F,H
! Swing Neck Hold	F,DF,D,DB,B,H
Leg Trip	D,DF,F,H
! Arhilles Hold	F,DF,D,DB,B,H
! Half Boston Crab	B,DB,D,K
Catching Cross Hold	(Mk)D,DB,B,H
Stomp	(Dn)U,K
Foot Stomp	(Dn)DF,K
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

GEN FU

Nazionalità - Chinese
Età - 65
Stile di combattimento - Shin-I Rokugo Ken
Professione – Possiede un negozio di libri usati
La Storia – La sua storia è tutta un mistero, tuttavia si crede che sia entrato nel torneo a causa della tragica sorte toccata a sua nipote Mei-Linn
Le sue tecniche:

Pugno	P
Elbow	F,P
Lunging Upper-Cut	DF,P
Low Pugno	D,P
Roundhouse Kick	K
Mid Roundhouse	DF,K
Low Roundhouse	D,K
Qi-Gong Palm	F,<F>,P
Phoenix Punch	F,P,P
Sweeping Chop	<DF>,P
Qi-Gong Kick	F,K
Short Palm Jab	U,P
Cat Smash	UB,K
Tiger Elbow	UF,P
Blade Kick	UF,K
Tiger Claw	DF,<DF>,P
Flying Reverse Kick	U,K
Falcon Hammer	F,B,P
Gen Fu Special	U,K,D,K
Bull Horn	DB,F,P
Snake Attack	DF,K,P
Falcon Hammer Special Kick	B,P,P
Rooster Knee	<F>,K
Gen Fu Special	B,P,F,P,P+K
Jumping Blade Kick	<F>,K,K
Slient Kiaing	DF,P,P
Iron Toe	DB, K
Kiaing Combo	P,P,F,P
Iron Bull Horn	DB,K,DB,F,P
God's Step	F,<F>,H,P
Rooster Special	D,P+K,B,F,P
Tiger Head Bat	P+K
Rabbit Kick	H+P
God's Hand Push	F,P+K
God's Sweep	D,H+K
Double Bomber	D,P+K
Wind Blast	H+P+K
Spine Attack	H+P
God's Hand	D,F,H+P+K
Stomach Shock	B,H+P
Tiger Tail	(Bh)H+P
King's Punch	B,D,DB,P
Palm Attack	F,H
Peacock Sweep	F,B,H
Monkey Hands	(Cr)DF,H
Monkey Hold	D,DF,F,H
! Monkey	D,DF,F,P
Gen Fu Shield	F,F,H
Side Turn	UB,P
Shoulder Tackle	(Mk)D,DB,B,H
Stomp	(Dn)U,K
Downward Palm	(Dn)DF,P
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

JANN LEE

Nazionalità - Cinese
Età - 20
Stile di combattimento - Ji Kun Do (o Jeet Kune Do)
Professione – Guardia del corpo
La Storia – Jann Lee partecipa al torneo per il solo piacere di combattere. I suoi genitori morirono quando era molto giovane e lui si dedicò alle arti marziali per attutire il colpo. Ora, divenuto un maestro nella sua disciplina, va alla ricerca di tutte le competizioni solo per poter combattere.
Le sue tecniche:

Jab	P
Uppercut	DF,P
Low Knuckle	D,P
Calcio alto	K
Side Kick	DF,K
Calcio basso	D,K
Dragon Blow	D,DF,F,P
Sonic Uppercut	P,D,P,P
Dragon Knuckle	<D>,B,F,P
Combo Low Spin Kick	P,D,P,D,K
Sekken-Chop	B,P
Body Uppecut	F,P,P
Upper Knuckle	F,P
Body Low Spin Kick	F,P,D,K
Rear High Kick	U,K
Flash Spin Kick	F,<F>,P,K
High Shin-Knee Kick	UB,K
Flash Low Spin Kick	F,<F>,P,D,K
Dragon Kick	D,DF,F,K
Flash Turn Knuckle	B,B,P
Dragon Rush	P,P,P,K
Blind Elbow	(Bt)P+K
Blind Knuckle	(Bt)DB,P
Sonic Spin Kick	P,F,P,K
High Spin Kick	K,K
Sonic Low Spin Kick	P,F,P,D,K
Double Hook Kick	B,K,K
Double Upper Kick	UF,K,K
Snap Spin Kick	F,K,F,K
Middle Spin Kick	DF,K,F,K
Dragon Elbow	P+K
Thrust Middle Spin Kick	DB,K,F,K
Shin-Knee Kick	H+K
Thrust Low Spin Kick	DB,K,D,K

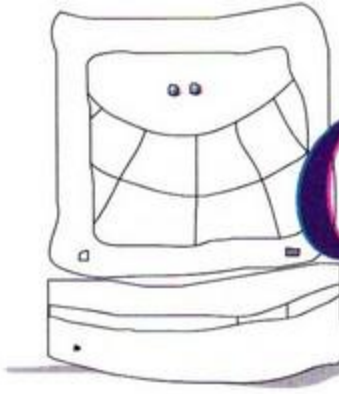
Low Spin Kick	D,H+K
Hell Drive	H+P
Fireman's Carry	D,DB,B,P
Side Buster	B,H+P+K
Hell Crash	(Bh)H+P
Counter Knuckle	F,H
Head Lock	D,DF,F,H
! Bulldogging Head Lock	B,B,H
Front Face Lock	F,F,H
Rear Counter Knuckle	(Bh)F,H
Low Front Face Lock	(Cr)DF,H
Sekkan Punch	(Bh)F,F,H
Low Sekkan Punch	(Bh,Cr)DF,H
Stomp	(Dn)U,K
Snap Kick	(Dn)DF,K
Enter The Dragon	(Dn)U,H+P+K
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

KASUMI

Nazionalità - Giapponese
Età - 17
Stile di combattimento - Mugen Tenjin-Ryu Ninjitsu
Professione - Ninja
La Storia - Kasumi entra nel torneo per trovare l'assassino di suo fratello, Hayate, che era prossimo a diventare maestro dell'Accademia Mugen Tenjin. Lei vuole anche provare il suo valore come prossimo maestro.
Le sue tecniche:

Jab	P
Uppercut	DF,P
Low Knuckle	D,P
Calcio alto	K
Side Kick	DF,K
Calcio basso	D,K
Shadow Sword	F,F,P
Silver Flamingo	F,B,K
Float Sword	U,P
Air's Kick Combo	P,P,P,K

Round Sword	B,P
Ground Tornado Combo	P,P,P,D,K
Illusion Sword	DF,<DF>,P
Double Tornado Combo	P,P,K,K
Deep Mist	DF,P,P
Moon Flash Combo	P,P,UF,K
Wind Fang	DF,P,K
Lightning Spin Combo	P,P,F,P,D,K
Rising Cutter	U,K
Lightning Dirk Combo	P,P,F,P,K,K
Heaven's Arrow	UF,K
Ground Tornado	D,H+K
Moonsault Kick	UB,K
Windmill Kick	DF,H+K



CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
vendiamo per VOI il vostro usato

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

Videogiochi da tutto il mondo
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi
vendita computer e accessori
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM
SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Ground Lance	D,DF,F,K
Kasumi Cyclone	H+P+K
Heaven's Kick	K,K
Whirlwind	P+K
Air's Kick	K,DF,K
Rising Swallow	F,F,P+K
Earth's Kick	K,D,K
Moon Darkness	(Bt),U,K
Rainbow Throw	H+K
Roundabout	D,DF,F,K
Go To Heaven	B,K
Shadow Swallow	(Cr)D,H+P
Hawk's Phantom	D,DB,B,H+K
Broken Wings	(Bh)H+P
Misty Moon	DF,<DF>,P+K
Give-You-Cherry	F,H
Flaming Candle	F,F,H
! Thorny Path	D,K
Flying Swallow	F,F,H+K
! Falling Swallow	B,H
Spinning Fall	D,DF,F,H
Pick-Up-Cherry	(Cr)DF,H
Angel Wheel	UB,P
Stomp	(Dn)U,K
Press Kick	(Dn)DF,K
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

LEI FANG

Nazionalità - Cinese
Età - 19
Stile di combattimento - Tai Kyoku Ken
Professione - Studente
La Storia - Lei Fang entra nel torneo per mettere se stessa alla prova. Anni fa fu assalita da una banda di malviventi, ma prima che lei potesse cominciare a difendersi, un ragazzo di nome GI arrivò in suo soccorso sgominando la banda di assalitori. Ora Lei Fang cerca GI per sconfiggerlo e dare prova della sua forza [quando si dice la riconoscenza... NdAlex].
Le sue tecniche:

Jab	P
Elbow	F,P
Backhand	DF,P
Palm Strike	D,P
Calcio alto	K
Front Kick	DF,K
Calcio basso	D,K
Shotei	UF,P
Double Fist	F,P
Upper Elbow	U,P
Double Smash Kick	K,K
Palm Attack	UB,P
Front Screw Kick	K,D,K
Lei's Attack	B,P
Rolling Sobat	UB,K
Upper Palm Smash	B,P,P
Low Joint Kick	DB,K
Back Fist	DB,P
Swirling Face Kick	B,K
Back Fist Punch	DB,P,P
Chiki Screw Back Kick	B,K,K
Palm Spring Kick	F,P,K
Triple Screw Kick	B,K,K,D,K
Double Hands	F,F,P
Double Jump Kick	UF,K,K
Knuckle Part	F,B,P
Split Kick	D,<D>,K
Shoulder Bash	B,F,P
Fair Lady Attack	P,P,F,P
Phoenix Combo	P,P,F,P,K
Defending Palm	P,DF,P,P
Taiqi Combo	P,P,B,P,P
Knee Attack	P+K
Palm Split Kick	P,P,D,K
Palm Splash	H+P+K
Palm and Fist	P,DF,P
Arm Bar Throw	D,DB,B,P
Chest Hold Bash	H+P
Atomic Punch	F,B,P
Reverse Parallel Chop	B,H+P+K
Lotus Throw	(Bh)H+P
Sannei	F,H
Knee Grab Attack	(Cr)DF,H

Front Kick Bomb	F,F,H
Jaw Crusher	(Bh)F,H
Stomach Hold Punch	D,DF,F,H
! Back Spine Elbow	DF,D,DB,D,H+P
! Neck Lariat	F,F,H+P+K
Shoulder Thrust	(Bh)F,F,H
Reverse Karate Chop	(Cr,Bh)DF,H
Stomp	(Dn)U,K
Crouch Stomp	(Dn)DF,K
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

RAIDOU

Nazionalità - Giapponese
Età - 48
Stile di combattimento - Mugen-Tenshin-Ryu Karate
Professione - Nessuna
La Storia – La ragione per cui Raidou partecipa al torneo è sconosciuta. Tuttavia si sospetta che egli sia il campione delle precedenti edizioni del torneo.
Le sue tecniche:

Pugno	P
Elbow	F,P
Uppercut con allungo	DF,P
Low Pugno	D,P
Calcio alto	K
Calcio medio	DF,K
Calcio basso	D,K
Stomach Crash	F,P,P
Spinning Knuckle	B,P
Gen Fu Form	B,P,F,P
Low Spinning Knuckle	DB,P
Heel Hammer	B,K
Leg Spike	DB,K
Lunging Palm	UB,P
Shoulder Bash	B,F,P
Swing Reverse Hammer	F,B,P,P
God's Hand Push	F,P+K
Punt Kick	U,K
Flip Kick	UB,K
Front Snap Kick	DF,K
Palm Strike	F,F,P
Upper Palm Strike	UF,P
Land Slide	F,F,K
Palm Kick	D,H+K

Shadow Strike	P,P,K
Solar Cyclone	UF,K
Jumping Knee	F,K
Cross Bar Throw	H+P
Neck Break	D,DF,F,K
Spinning Back Break	B,DB,D,DF,F,P
Turning Side Throw	(Bh)H+P
Shoulder Thrust	(Bh)F,F,H
Splash Bomb	(Cr)DF,H+P+K
Crouching Knee Strike	(Cr)DF,H
Standing Knee Strike	F,H
Head Lock	D,DF,F,H
! Bull Dogging Lock	B,B,H
Shadow Flip	F,F,H
Grab and Punch	F,H
Jumping Punch	(Dn)U,P
Stomp	(Dn)DF,P
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

RYU HAYABUSA

Nazionalità - Giapponese
Età - 23
Stile di combattimento - Hayabusa Ninjitsu
Professione – Possiede un negozio di antichità
La Storia - Ryu è stato invitato a partecipare al torneo. All'inizio Ryu pensò di rifiutare, ma cambiò idea quando scoprì che la sorella del suo migliore amico, Kasumi, era scomparsa.
Le sue tecniche:

Pugno	P
Elbow	F,P
Backhand	DF,P
Low Pugno	D,P

Calcio alto	K
Calcio medio	DF,K
Calcio basso	D,K
Shadow Blade	UB,P
Short Slide Kick	D,H+K
Rising Palm	U,P
Wind Blade	P+K
Low Spin Blade	DB,P
Rapid Blade	P,P,B,P
Slash Kick	B,P,K
Shower Bows	P,P,B,P,F,P
Double Spin Blade	DB,P,<D>,K
Triple Impact	P,P,K
Palm Straight	F,<F>,P
Sonic Bomb	B,P,F,P
Upper Knee	F,K
Bullet Kick	F,F,K
Moon Sault Kick	UB,K
Ground Cutter	DB,<DB>,K
Rising Axe	U,K
Ground Stake	DB,<DB>,K,<D>,K
Rainbow Kick	UF,K
Trick Heel	F,B,K
Upper Spin Kick	H+K
Rising Dragon Kick	<D>,B,K
Cross Arm Suplex	H+P
Demon Buster	F,F,B,P+K
Northern Light Suplex	B,H+P+K
Falcon Wing	D,DF,F,P
Swing DDT	D,DB,B,P+K
Neck Breaker	(Cr)D,K+P
Skyward Shot	B,DB,D,DF,F,H+P+K
! Dive Bomber	D,DF,F,UF,U,H+P
! Izuna Drop	B,UB,U,UF,F,DF,D,H+K
Reverse DDT	(Bh)H+P+K
Ura-Nage	(Bh)H+P
Shadow Hunting	F,H
Mirage	F,<F>,H
Thunder Bolt	(Bh)F,<F>,H
Shooting Star	D,DF,F,H
Demon Strike	(Cr)DF,H
Vision	(Bh,Cr)DF,H
Captured	(Mk)D,DB,B,H
Evil Hunting	(Bh)F,H
Hand Stand	DF,P+K
Fake Rainbow	UF,P

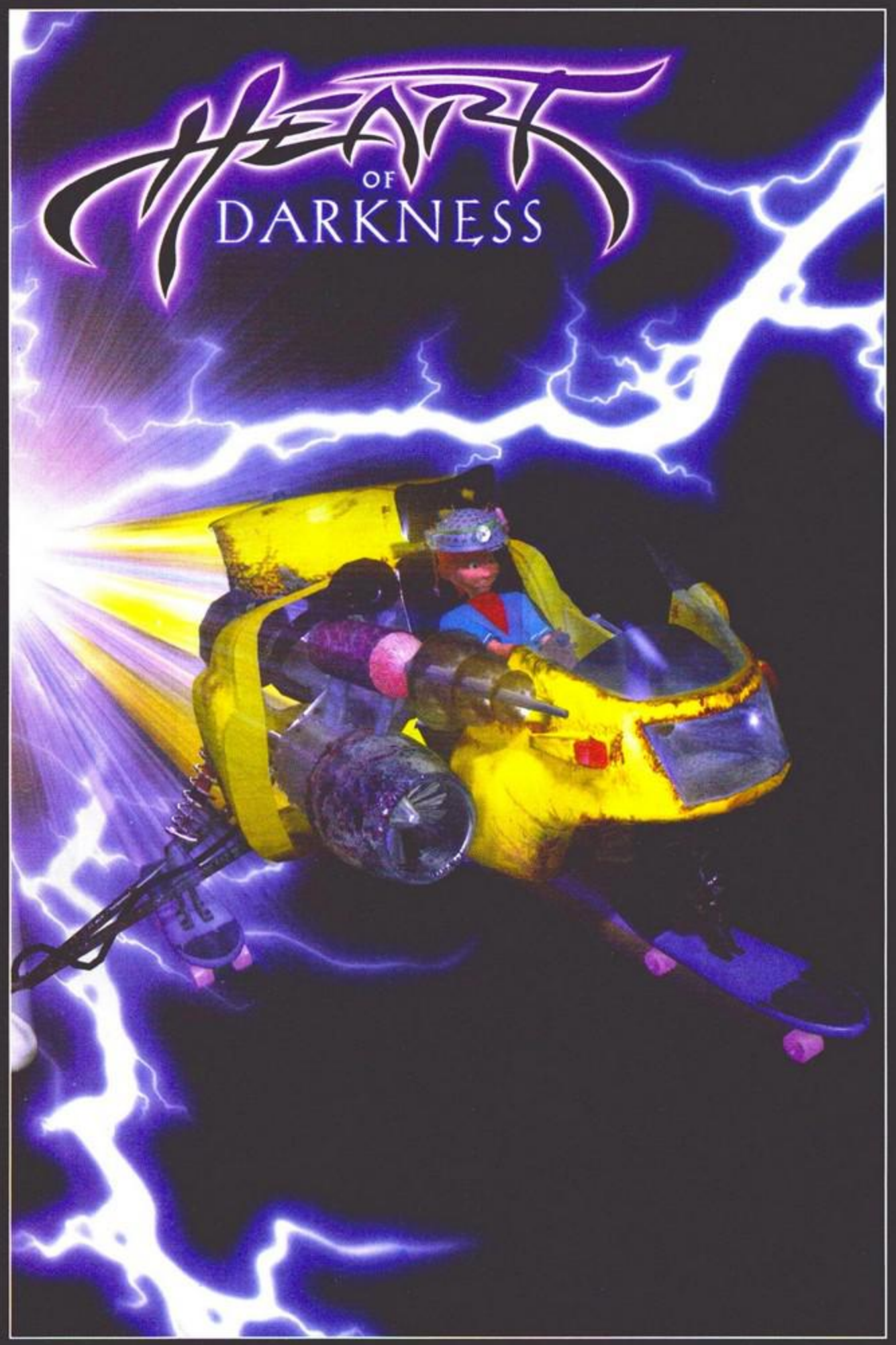
Stomp	U,K
Press Kick	DF,K
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

TINA

Nazionalità - Americana
Età - 22
Stile di combattimento - Wrestling
Professione – Wrestler professionista
La Storia - Tina partecipa al torneo per far piacere a suo padre, ma il suo scopo principale è quello di essere notata da qualche grosso nome di Hollywood.
Le sue tecniche:

Pugno	P
Gomitata	F,P
Uppercut con allungo	DF,P
Pungo basso	D,P
Calcio alto	K
Calcio medio	DF,K
Calcio basso	D,K
Doppio Hammer	B,P
Doppio Uppercut	F,<F>,P
Low Spin Knuckle	DB,P
Vertical Chop Hammer	<DF>,P,B,P
Knuckle Arrow	UB,P
Jumping Hip Attack	H+P+K
Elbow Smash	U,P
Machine Gun Kick	P,P,K
Shoulder Tackle	B,F,P
Machine Gun Rush	P,P,P
Lariat	F,H+P
Ultimate Combo	F,P,P,K
Neck Cut kick	U,K
Spin Knuckle Combo	F,P,P,DB,P
Kenka Kick	F,<F>,K
Knee Hammer	F,K,B,P
Rolling Sobat	H+K
Combo Rolling Sobat	D,K,K
Low Spin Kick	D,H+K
Doppio Calcio basso	D,K,<D>,K
Death Valley Bomb	H+P
Body Slam	F,H+P+K
Fisherman's Buster	B,DB,D,DF,F,P

HEART OF DARKNESS



ocean

www.heartofdarkness.com

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES - All rights reserved. "PlayStation" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre. Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà. A capo d'un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo! Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia... E' Heart of Darkness, candidato ad essere il miglior plattform di sempre.

- **Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose**
- **176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche**
- **Ideato dai creatori di Another World e Flashback**
- **Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Frankensteiner	D,DF,F,H+K
J O Cyclone	D,F,P+K
Bass Bomb	(Cr)D,H+P
Flying Major	D,DB,B,P+K
! Surf Board Stretch	B,F,H+P
! J O S	D,U,H+P
J O B	(Cr)DF,H+P+K
German Suplex	(Bh)H+P
German Suplex Whip	(Bh)H+P+K
Hammer Throw	F,H
Tackle	F,DF,D,H
! Giant Swing	B,DB,D,DF,F,H
Knee Bomber	(Cr)DF,H
Reverse Wing Lock	D,DF,F,H
! Flying Wing Lock	F,DF,D,DB,B,DB,D,DF,F,H
Full Nelson	(Bh)F,H
! Dragon Suplex	F,UF,U,UB,B,H+P
Dragon Screw	(Mk)D,DB,B,H
Roll	D,P+K
Stomp	U,K
Elbow Drop	DF,P
Sbeffeggio	F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K

ZACK

Nazionalità - Americana
Età - 25
Stile di combattimento - Muetai Kick Boxing
Professione - DJ
La Storia - Zack partecipa al torneo per il solo scopo di ricevere in cambio fama e gloria.
Le sue tecniche:

Pugno	P
Gomitata	F,P
Uppercut con allungo	DF,P
Pugno basso	D,P
Roundhouse Kick	K
Mid Turn Kick	DF,K
Sweep Kick	D,K
Down Elbow	B,P
Spinning Kick	H+K
Hell Needle	U,P
Half Spin High Kick	B,K
Upper Elbow	F,<F>,P
Half Spin Rolling Elbow	B,K,P
Sway Blow	UB,P
Half Spin Heel Kick	B,K,K
Devil's Uppercut	DF,<DF>,P
Doppio Calcio	K,K
Rolling Elbow	D,DF,F,P
Gatling Knee	F,K,K
Double Impact	D,DF,F,P,P
Double Low Spin Kick	DB,K,<D>,K
Doppia gomitata	F,P,P
Volcanic Elbow	P,P,P
Rising Heel Kick	U,K
Volcanic Mid-Kick	P,P,K
Rising Knee	F,<F>,K
Dancing Rush	P,P,K,K
Heel Kick	D,DF,F,K
Volcanic Knee	P,P,F,K
Devil's Rush	P,P,F,P,P
Twister Uppercut	D,DF,F,H+P+K
Genocide Rush	P,P,F,P,K
Flying Knee Kick	F,<F>,P+K
Low Spin Rush	P,P,D,K,<D>,K
Turn Rolling Elbow	(Bt)B,P
Inferno Rush	F,P,K,K,K
Turn Heel Kick	(Bt)B,K
Heaven Smash	DF,P,<DF>,P,<DF>,P
Wild Throw	H+P
Knee Storm	F,B,P+K
Neck Hunting	(Bh)H+P
Beast Fang	DF,<DF>,P+K
Knee Strike	F,H
Forward Trap	F,F,H
Hook Elbow	(Bh)F,H
Backward trap	F,B,H
Head Crash	(Bh)F,F,H
Lift Nape	(Cr)DF,H
Burst Elbow	(Bh,Cr)DF,H
Fake Roll	D,DF,F,H
Stomp	U,K
Foot Stomp	DF,K

Sbeffeggio F,B,F,H+P+K oppure B,F,B,H+P+K
Altre gabole e segretelli vari:
Comabattere contro Ayane – Bisogna battere chiunque si trovi nello stage prima di quello di Raidou (lo stage di Kasumi) in meno di sei minuti e usando non più di sette crediti (potete dare un'occhiata alle vostre statistiche personali che si trovano in alto sullo schermo: Tempo trascorso / Crediti usati).
Giocare con Raidou – Bisogna accaparrarsi il primo set di costumi di tutti i personaggi
Giocare con Ayane – Prendere tutti i costumi del gioco.
Controllo della telecamera – Dopo aver vinto un round, muovete il pad sopra, sotto, a destra o a sinistra per muovere la telecamera nelle direzione voluta. L e R servono per lo zoom.
Selezionare le pose di vittoria – Per selezionare le pose di vittoria, premere H+P, P+K, o H+P+K dopo aver battuto l'avversario.
Modalità Danger - Tenere H+P+K mentre si inizia una partita per trasformare l'intero ring in una Danger Zone.
Sfondi per computer – Se inserite il CD di Dead Or Alive CD in un computer e aprite la cartella chiamata "Omake", potrete usare le immagini come sfondi per il desktop
Opzioni Extra – Sotto il menu opzioni c'è una modalità chiamata Extra Options. Queste opzioni speciali vengono attivate dopo aver effettuato alcune operazioni. Di seguito c'è una lista di queste opzioni e del metodo per ottenerle; se il metodo è più di uno, il primo è quello più facile.
1 – Ordine di combattimento (Default/Random/Manual)
Richieste – Vincere il gioco con ogni personaggio, oppure giocare per tre ore
2 – Grandezza della zona normale del ring (Normal/Nothing/All)
Richieste – Giocare per 6 ore, oppure vincere la modalità Time Attack Mode in meno di cinque minuti con i settaggi normali
3 – Danni della Danger Zone (No Damage/Small/Normal/Large/Critical)
Richieste – Vincere il gioco con tutti i nove personaggi iniziali a settaggio normale
oppure – Far superare le nove ore al timer del gioco
oppure – vincere almeno dieci personaggi nel Survival Mode
4 – Rimbalzo nella Danger Zone (No Bound/Normal/High)
Richieste – Far superare le 12 ore al timer del gioco
oppure – Vincere la modalità Kumite con un tasso di vittoria del 80% o superiore

BOVAS' HARDCAFE'

OVVERO LA POSTA DI CONSOLEMANIA

AL CONTADINO NON FAR SAPERE COME E' BUONO L'EQUINO CON LE PERE...

Carissimi fantocci pacioccosi, sapreste dirci da quale pellicola è tratta la citazione qui sopra riportata? Se siete in grado di rispondere al mendace quesito non esitate a comunicarcelo, potreste sempre guadagnarvi un bonus extra per la pubblicazione... E ricordate, noi saremo anche degli strani animali, ma siamo veramente eccezionali! Con l'augurio di un vacanzone all'insegna dei compiti estivi e dei debiti formativi, i Bovas vi fanno ciao ciao con la manina.

Noi Bovini Bovas

MALATTIE VIDEOLUDICHE/1 – LA DIPENDENZA

Sabato sera, fuori piove, nessun mio amico è venuto a chiamarmi, sono solo in casa. Stravaccato nel divano, sono in coma psico-fisico. La tele è accesa e sto scrivendo con le poche forze che mi restano, su un foglio di carta piazzato nel pavimento. Con la coda dell'occhio scruto il mio gatto, sopra la tavola, ma non ho voglia di gridare per farlo scendere. Davanti a me invece vedo una scatola grigio topo, alta sì e no tre o quattro centimetri, stampata in bella vista, sopra di essa, vi è una pi con una esse in prospettiva assonometrica in secondo piano, sotto. In apparenza, questo strano oggetto può suscitare un interesse pari a quello di Alex in topless, ma stranamente ne sono stretto dipendente. Sotto ad essa, a destra, vi è una pila di scatolette trasparenti, con all'interno una specie di piadina romagnola nera, ma mooolto più costosa. A cosa servono questi strani oggetti a un ragazzo alle soglie del duemila? Semplice, a divertirsi.

Quello dei videogiochi lo ritengo un ottimo intrattenimento e da bravo consumista spendo ogni mio minimo risparmio per questa mia passione, Natale, il mio compleanno, ogni occasione è buona per far scomparire in pochi secondi le stramaledette cento carte. Quello del lancio della PlayStation (o DEL PlayStation, vero Dave?) mi ricordo, era un periodo strano per i videogiochi, il super Nes era la console che possedevo, ma mi ero letteralmente stancato di Super Mario o del gorillone mangiabanane, non per criticare quella che forse è stata la mia console preferita, ma era tempo di cambiare, il NeoGeo era un ottima macchina ma il 3D0 era nettamente superiore, mistero del mercato il 3D0 non vendeva anche se era un 32 bit, il meglio allora. Ecco che però, dopo qualche bisticcio con Nintendo, la Sony decise di far entrare in campo la sua nuova console: GiocoStazione. La Sega non ci pensò su due volte e lanciò Saturno. Era il '95 quando per la prima volta misi le mani sulla scatola grigia, il Joypad rivoluzionario era una meraviglia per me, quando lo impugnai la mia mente si aprì, come diceva la campagna pubblicitaria. Ridge Racer fu il mio primo gioco provato e dopo sei giorni da quell'avvenimento il mio caro e fido Super Nes finì negli annunci di vendita. Play Station era stupenda, la amavo, (come oggi), mi costò un occhio della testa allora (740.000 £) ma ai soldi non pensavo, pensavo solo alle combo di Tekken, o ai tracciati di Ridge Racer, per tutto il giorno, a scuola, di notte mi veniva in mente Nina Williams, e le musiche del capolavoro Namco le fischiettavo! Questo è il concetto di dipendenza da un oggetto.

Mi posso tranquillamente ritenere un drogato e la mia droga sono i videogiochi; lo ammetto forse sono un po' troppo esplicito, ma non riesco a trovare un esempio migliore. Qualche giorno fa mi è capitato di cadere a terra giocando a calcio, lo so può capitare, ma mi sono preoccupato quando ho aperto gli occhi dopo aver battuto la testa, e ho detto tra me e me, "Oh no, sono morto, premi il pulsante per resettare". Se non vi sembra un esempio di dipendenza-virtuale questo? Vivo in una sorta di mondo fantasti-reale, ma il bello è che ne sono orgoglioso, amo la mia passione per i videogiochi e me ne frego, se i miei genitori o parenti mi rimproverano se trascorro a perdere-guadagnare troppo tempo davanti al mio PC o al PSX. La domanda è proprio questa: sarà tempo perso o guadagnato? Per fortuna che nella rivista più bella del mondo ci si può sfogare! Viva il BHC!

Il Deka

Dopo una veloce consultazione redazionale, siamo tutti giunti a una conclusione: non si tratta di tempo perso, ma nemmeno guadagnato. E' semplicemente tempo che tu hai deciso d'investire nel tuo rilassamento personale e per arrivare a questo risultato hai preferito utilizzare il "mezzo" a te più congeniale: la tua Playstation. Io però resto abbastanza scettico di fronte a una domanda del tipo "Avrò fatto bene o no?", perché secondo la mia modestissima opinione, la risposta è no. Sono del parere che parte del divertimento consista anche nel cercare nuove forme di divertimento, indipendentemente dal fatto che esse possano inizialmente piacerci o meno. Questo vuol dire praticare qualche sport, uscire con gli amici, cercarsi una ragazza... Molto spesso ci si rifugia nei videogiochi perché queste altre pratiche ci sembrano poco appaganti, gli altri a volte sono cattivi e le ragazze spesso sono 'insensibili' di fronte ai nostri sentimenti... ma in fondo socializzare è solo un videogioco più difficile, non è vero? Quante partite mi ci saranno volute, prima di finire il coin-op di Lupin (mi ricordo, era un lasergame chiamato "Cliff Hanger") senza sbagliare una mossa? Ecco, prendersi tanti bei calcioni da coloro che si reputavano erroneamente amici, nonché tanti dolorosi due di picche dalle nostre amiche simpatiche, significa soltanto fare pratica in quel gran bel videogioco che è la nostra esistenza. Occhio però, abbiamo a disposizione un solo gettone: non basta resettare.

MALATTIE VIDEOLUDICHE/2 – L'ESAGITAZIONE

Salve, sono uno di quegli Str [censura NdAlex] che, tre anni fa, ha pagato il PLAYSTATION 1.250.000 + Tekken, quando dopo 6 mesi costava un sesto! che [censura NdAlex] di politica è!

Adesso non venite a dirmi che sbaglio nel masterizzare i giochi perché mi fate inc[censura NdAlex]: devo ancora ripagarmi la console! Uno come cacchio fa a non comprare Tekken 3 o Bio Hazard 2 a 30 o 50 mila lire quando i negozi lo vendono a 189.000 (appena uscito!), non saranno 150.000 di manuale!!! Con 100.000: modifica universale, Tekken 3 (o qualsiasi altro nuovo gioco), Guida di 150 pagine! Con i soldi che pago Tekken 3 mi faccio la copia stessa del gioco, Bio Hazard 2, Parasite Eve, Bushido Blade 2 e Tenchu, con copertine a colori e stampa sul CD. Ditemi se sbaglio!

- Aspetta la versione PAL che è in italiano e costa meno!
- Sì ma quando esce, in Giappone giocano a Tekken 4!
- Allora per ripicca compra Tekken 1 Platinum, che non è in italiano, ma costa ancora meno!

Alla prossima! (dubito che ce ne saranno altre... NdP)

Pubblicazione senza censure. Grazie. [Oh, cavolo... Ho letto la tua richiesta troppo tardi, ho già censurato le volgarità di cui era infarcita la tua missiva, nonché ridotto tutti maiuscoli e il numero dei punti esclamativi... Impara a esprimere le tue idee in modo civile e ritenta, sarai più fortunato. NdAlex].

Capitan Uncino

In una giornata calda ed estenuante come questa, ciò che ci voleva era proprio un bel gelato e una lettera come la tua. Il gelato, facile a procurarsi, me lo sono preso con modica spesa al bar sotto casa, per la lettera come la tua, invece, ho avuto maggior fortuna, visto che di gente come te in giro ce n'è poca... e grazie al cielo! Questa missiva è un capolavoro d'auto-ironia: non passa periodo senza che tu eviti di ridicolizzarti. L'inizio poi è grandioso, un po' come dire "Sono un vero fesso e mi piace che tutti lo sappiano". Con tutto il rispetto, ma guarda che è naturale che la console, all'epoca, costasse quella cifra, semplicemente perché si trattava con ogni probabilità di uno dei primi esemplari usciti dal Giappone, e importati parallelamente da qualche negoziante abbastanza furbo da fare i soldi sui bambocci grassi che, come te, pur di avere il giocattolino nuovo prima di tutti gli altri non badano a spese. Noi l'abbiamo sempre scritto (noi e la nostra concorrenza) che sarebbe bastato aspettare l'importazione ufficiale per vedere i suddetti prezzi ridursi 'come minimo' del 50-60%, ma a quanto pare il vostro sport preferito è non darci mai retta, quindi... Se poi hai voluto spendere più di un milione per una Playstation, caro mio, lo avrai certamente fatto per "investire nel divertimento", e non certo in qualche cosa che ti avrebbe reso dei soldi dopo. Quindi, che tu abbia speso duecentomila lire o un milione, poco importa: dal punto di vista finanziario non ti sarebbe dovuto tornare proprio niente. In fondo, non si compra un disco solo per ascoltarlo? Piratando, tu stai soltanto commettendo un reato, equivalente né più né meno al furto e il mio unico augurio è che qualcuno, più onesto di te, un giorno ti denunci.

Infine, le motivazioni che adduci dimostrano in modo inconfutabile la tua arrogante ignoranza: il manuale del gioco non varrà forse centocinquanta carte, ma ti assicuro che tutto il lavoro di progettazione, realizzazione, codifica, orchestrazione e perché no, adattamento e localizzazione, di un moderno videogioco le valgono dalla prima all'ultima, dato che programmatori, artisti, software house e negozianti sono lì per il loro guadagno, e non certo per la tua bella (o brutta) faccia. Oltre ciò, va necessariamente osservata la miserevole puerilità delle tue affermazioni, del tipo "Se aspetto la versione ufficiale di Tekken 3, in Giappone giocano già a Tekken 4", che mi sembra innanzitutto smentita dai fatti e poi del tutto ridicola se paragonata a qualsivoglia "problema della vita", piccolo o grande che sia. Te l'ha forse ordinato il dottore che devi giocare a un videogioco il giorno dopo la sua release giapponese? Che sei, malato?

LIVELLO HARD ovvero LIVELLO ENCEFALOGRAMMA PIATTO

Gentile redazione di ConsoleMania, sono un possessore (da circa 7 mesi) di una console PlayStation che vi manda questa missiva per porvi delle piccole critiche. Nelle recensioni dei giochi non riesco a capire (sarà perché ormai sono un vecchietto) con quale criterio venga assegnato il punteggio al fattore "Longevità". Mi spiego meglio, essendo un grande appassionato di giochi di corse, pensavo che acquistando una PlayStation (un PC "pompato" è troppo costoso per le mie tasche e inoltre per un Amighista passare ad un PC non è cosa facile... anche se mi rendo conto che per giocare a un simulatore di guida "serio" dovrò accontentarmi ancora per molto del fido Formula One Grand Prix affiancato dal buon F1 GP-ED) avrei avuto pane per i miei denti, invece... dopo ormai 7 mesi posso dirvi che questi giochi per Playstation si sono rilevati TROPPO facili da portare a termine e annoiano molto rapidamente. Terminare in due soli giorni (sempre ovviamente scegliendo il livello di difficoltà maggiore) con un semplice joypad digitale, giochi come Destruction Derby 2, "Gran Turismo (con la sola "Concept Car" è possibile vincere quasi tutte le gare, sconfiggendo avversari che hanno anche 300 cavalli in più...), Motorhead e in circa una settimana (solo perché si è scelto di disputare le gare al massimo dei giri consentiti) TOCA (vincendo tutte le gare), V-Rally, Nascar 98 (per completare la gara di Charlotte occorrono 5 ore...) lascia parecchio amaro in bocca (e fa sorridere leggere in alcune recensioni, che V-Rally è da maniaci o che TOCA è difficile). Ma il problema (almeno per me) e che si sono rilevati facili da terminare anche altri tipi di giochi, un mio conoscente ha finito i 2 CD di Resident Evil 2 in 5 ore! [Male. Se lo finisci entro due ore e mezza senza salvare hai un sacco di bonus... Per avere tutto l'ottenibile bisogna finirlo 8 volte – inoltre hai provato a giocarlo a livello Normal? NdAlex]. A questo punto, viene quasi voglia di riconsegnare i giochi al negoziante. Quindi tornando alla critica iniziale, trovo che al fattore Longevità venga dato in genere un punteggio troppo alto; forse tale voto si riferisce ai "minuti" che servono per finire il gioco? Battute a parte, vi chiedo se tutti i giochi per console siano così facili (come console possiedo solo la PlayStation), poiché per computer sono molto più difficili! Un generico livello Hard, in un gioco per computer potrebbe essere mutato in livello "ENCEFALOGRAMMA PIATTO"... Per quanto riguarda il resto, trovo che ConsoleMania sia un'ottima rivista, forse come ho già letto in altre lettere, delle recensioni un po' più tecniche sarebbero più utili. Sperando di non avervi annoiato troppo con le mie querimonie, vi saluto cordialmente.

Carmelo Fiordibene

PS: anche se non è questo l'angolo dedicato ai trucchi, ecco qualche codice per TOCA e Motorhead.
TOCA: quando vi viene chiesto di inserire il vostro nome inserite CMGARAGE per ottenere tutte le auto (queste ultime non possono essere utilizzate per disputare il campionato, ma solo per le singole gare), ripetere la procedura per disabilitare le auto. (Per tutti gli altri codici occorrerebbero almeno due pagine della rivista...)
MOTORHEAD: inserire il codice LASTCODE nel menu delle opzioni per ottenere tutte le auto e tutte le piste. (Gli altri codici per ottenere man mano le piste e le auto sono: COWRULES, FRAGTIME, TURBOMOS e per finire quindi LASTCODE)

Innanzitutto, devo necessariamente farti i miei più vivi complimenti: ho recensito io Motorhead e, devo dirlo onestamente, non mi sarei mai aspettato di trovarmi di fronte a qualcuno in grado di finirlo così velocemente. Però, vedi... credo che il problema per te sia un altro. E' vero che i giochi per console siano mediamente più facili del previsto, ma è anche vero che molti di voi (e tu in particolare) godiate di un "allenamento" mica da ridere! Purtroppo, è abbastanza naturale che, fatta la mano sulla stragrande maggioranza degli arcade, il giocatore "professionista" poi trovi facile l'approccio (e la conclusione) di qualsiasi altro videogioco dello stesso tipo. Non a caso, quando nell'ormai lontano 1992 mi accorsi che la maggior parte dei giochi per Super Nintendo o Megadrive non mi durassero più di due o tre giorni, cambiai radicalmente genere. Iniziai a usare il mio A1200 (sigh, un minuto di raccoglimento per la Commodore – fallita esattamente quattro anni fa) sempre meno per giocare e sempre di più per la mia produttività personale, fino al conseguente acquisto di un PC che, meglio di Amiga, soddisfaceva maggiormente le mie esigenze. In sostanza, hai provato a orientarti verso le avventure grafiche "tradizionali" (i due Broken Sword, per esempio)? Non è che magari con qualche gioco strategico ti divertiresti più a lungo?

LA GRANDE "N"

Ciao, cari Bovas, vi scrivo prima di tutto per porvi i miei più sentiti complimenti per la rivista[bravi Bovas – continuate a farla così. NdAlex], che seguo fedelmente da più di 3 anni (sono del parere pero che la vecchia impostazione grafica delle recensioni fosse più gradevole per noi bambini pacioccosi)(forse l'abbiamo cambiata proprio per questo! NdD), ma anche per parlare di un argomento in particolare: sono un possessore di Nintendo 64 e sono sempre stato fedele alla grande N (quanti bei momenti passati con il mio fido Super NES); ora, per me il nintendone in mio possesso è una gran console in grado di offrirmi grandi titoli (Mario 64 è il miglior gioco del mondo!), ma sento che l'assenza del supporto CD (che comporta comunque i tempi di caricamento) e quindi la mancanza di grandiosi filmati introduttivi, come per Playstation, sia davvero una grave lacuna. Lo so che può sembrare una sciocchezza ma per me è importante. La creatura della Sony non eguaglia di certo il Nintendo nella grafica poligonale, ma quando ti trovi davanti a un filmato del calibro di Final Fantasy 7, beh, rimani allibito e cominci ad avere gli spasmi per la gelosia. Dolori a parte, sono curioso di sapere se, con l'avvento del 64 DD (se arriverà), i giochi, oltre ad essere più "spaziosi", conterranno anche filmati. Avrei piacere di essere preso in considerazione da una razza superiore come la vostra (ah! ah! che lecchino!). Saluutooo!

Timoteo "Super NES" Tommasini.

PS: Sono d'accordo con Guido e Luca (da casa loro), che sul numero 72 hanno proposto il simulatore di nascondino; vi confesso che ci avevo già pensato e che l'idea mi esalta.

Visto che più o meno tutti i personaggi famosi si sbizzarriscono nel dare i numeri (in senso proprio del termine) del lotto, io per lo meno posso permettermi di fare un auspicio... Ebbene, potrei anche sbagliarmi, ma vedo molto improbabile l'uscita di un 64DD o chi per esso, per ovvie motivazioni, più volte portate in causa e che quindi non sto a ripetere in questa sede... E se mai dovesse uscire... Beh, per non smentirmi prevedo un grosso flop. Nella speranza di una futura console della enne maiuscola munita addirittura di DVD, vi saluto calorosamente. Ah, io preferirei un simulatore di guardia-e-ladri, fa molto più Lupin III!

I CD WIMMA WONNA VANNO A RUBA!

Spett.le Redazione di ConsoleMania, per la felicità di tutti vorrei parlare di un argomento che stranamente non viene più trattato come (credo) dovrebbe: la pirateria. Mi riferisco alla pirateria per Playstation, visto che oramai è più facile trovare su Internet il kit del perfetto masterizzatore di CD-R che non procurasi un gioco originale in negozio.
Mi sembra di essere tornato ai vecchi tempi dell'Amiga: non ho fatto tempo a comprarmi finalmente Tekken 2 Platinum che pochi minuti dopo, su una rivista di annunci, leggo "vendo Tekken 3 a lire 30.000" [non questa. Quel tipo di annunci viene tagliato. Anche se magari non sarebbe male spedire l'annuncio e la fotocopia del documento dell'inserzionista alle autorità competenti... NdAlex].
I CD-R della Sony (ma anche di altre marche) pochi mesi or sono costavano un diecimila, oggi nei centri commerciali li vendono a L. 3.000 lire cadauno in confezioni di 50 pezzi. Chi compra tutti quei CD vergini? E soprattutto quanti cavolo se ne vendono, per poter offrire un ribasso del prezzo del genere in così pochi mesi? E soprattutto cosa se ne fa la gente di tutti i CD-R che acquista? Ovvio: Tekken 3 a 30.000 lire.
Sempre su Internet ho letto che, con il masterizzatore giusto, si può copiare un CD per PSX in meno di 10 minuti... Probabilmente il mese prossimo i CD-R costeranno 500 lire, i masterizzatori 300.000 e io però dovrò continuare a sborsare 150.000 per comprare R-Type (un gioco che nel lontano 1988 costava circa 20.000 in versione C=64)!
Ma chi me lo fa fare? Nessuno, tant'è che un negozio qui vicino a casa mia esegue le modifiche universali a 50.000 lire...
Mi spiace, ma sono un povero mortale, i soldi sono pochi e la carne è debole, cercate di capirmi, beh... Ora vado, dato che tra poco mi converrà contattare il tipo dell'annuncio di Tekken 3!
Aspetto una vostra risposta!

Anonimo

Decisamente una lettera contraddittoria... Prima critichi, tra l'altro in maniera costruttiva, il fatto che il prezzo dei CD-R stia misteriosamente calando e poi te ne esci con un "Scusate tanto, la carne è debole, vado a comprarmi i CD pirati"... Mi sorge a questo punto un dubbio: Che cavolo l'hai scritta a fare questa lettera?

IE

Ajo, cari porcellini radioattivi della Carter & Carter, come state?
Cosa? Dovete prendere ogni 6 ore le medicine per non ingobbirvi (d'altronde Alex assomigliava un po' a Burns)?. Vabbè, la vecchiaia è la vecchiaia (forse abbiamo preso troppa confidenza)[Mano? Quand'è che venite a mangiare a casa mia? NdAlex]. Abbiamo scritto questa bella letterina per dirvi che la vostra rivista è si bella, ma (c'è sempre un ma) manca di originalità. Quindi, essendo noi degli individui originalissimi (e dal quoziente intellettivo 0), ci accingiamo a offrirvi degli utilissimi consigli:
1) Cambiare il nome della rivista; noi vi proporremmo "Permesso avanti il fesso, il fesso non c'è avanti Raffè".
2) Mettere ogni tanto come copertina la foto della vostra tipa (nuda, s'intende).
3) Dimezzare il prezzo della rivista (behhihi mitico! battuta orrenda, ma d'altronde la crisi...). Scherzi a parte, noi due siamo rimasti impressionati dalla lettera scritta da Guido e Luca su CM 72. Questi due umani (se così si possono chiamare...) hanno fatto scaturire nelle nostri menti bacate la voglia di tornare a giocare a nascondino (virtuale, ovviamente). Perciò chiediamo cortesemente l'autografo di queste due giovani menti. Infine vorremmo comunicare a Massimiliano Mascherpa che anche se possessori di un Saturn, siamo della stessa opinione dei cosiddetti "redattori" (a proposito il Saturn, il N64, IL Playstation, forza Dave) (grazie ragazzi! NdD).

Marco "amo Lara Croft" Trevisan e XXX
(si legga: semplice dattilografo).

PS: Non buttate questa magnifica lettera nel vostro lurido cestino.

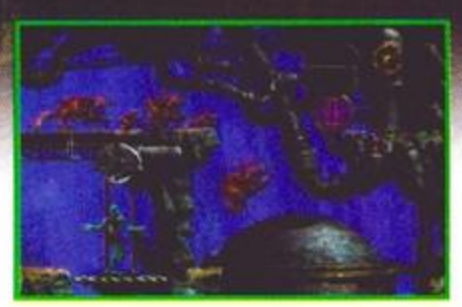
Visto che è parecchio tardi, passerei senza troppi ciondolii alle risposte, sbadigliando più che mai:
1) Come titolo non c'è male, mi ricorda quasi Raffo... A proposito, lo sapete che al Futur Show si è fatto fregare ben 2 CD ROM? Vi spiego meglio: per evitare che i soliti grattoni del caso ci spupazzassero i CD dai computer, ci eravamo muniti di un bello scotchone, da passare a destra e a manca sull'apertura dei CD-ROM dei PC, per impedirne la "dipartita"... Ebbene, dei cerebrolesi muniti di taglierino gliel'hanno fatta sotto gli occhi... Dovevate vedere che faccia sbigottita... Un grazie particolare ai grattoni di cui sopra quindi! Fine parentesi semiseria.
2) Tu saresti disposto a metterci la tua?
3) Seee, così magari mi dimezzano pure lo stipendio... Semplicemente scordatelo!

NEGOZIANTI ONESTI... UNA SPECIE IN VIA DI ESTINZIONE?

Carissimi Bovas, sono Valentina e questa volta mi offrite l'occasione di dire qualcosa di più intelligente rispetto alla mia pre-

PREPARATI A VIVERE LE NUOVE AVVENTURE CON ABE...
SARÀ ANCORA TRA DI NOI !!

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE



ODDWORLD INHABITANTS
www.oddworld.com

PlayStation

PC CD-ROM Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Oddworld: Abe's Oddysee TM & © 1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

cedente lettera, che vi avevo chiesto di non pubblicare (intelligente, vabbè, relativamente alle mie capacità). Mi ha molto colpito la missiva del negoziante anonimo e non posso trattenermi dal dire la mia: nella mia breve vita di ventenne ho incontrato molti tipi di commerciante, dal truffatore a quello di fiducia (che saluto: "cieu!") (!! NdD). E' del truffatore che vi voglio parlare: quando è uscito sul mercato il Playstation non c'erano molti giochi in vendita in versione PAL e io, disperata, ho chiesto la modifica per i giochi giapponesi al mio ex rivenditore. Questo mi disse che quest'ultima non avrebbe danneggiato assolutamente la console... Il caricamento del CD sarebbe stato un po' più lento, ma non si trattava comunque di un problema. Il fatto è che l'anno scorso non riuscivo più a caricare i CD-ROM più recenti (come Jurassic Park, V-Rally...); mi sono quindi decisa a chiedere delucidazioni a un tecnico di un altro negozio. Mi è stato spiegato che i miei erano problemi di lente ottica (non ci capisco nulla!), che in pratica era stata danneggiata dalla modifica. Mi dissero che se gliela davo (la console, cosa avete capito?) l'avrebbero spedita direttamente alla Sony in Giappone o non so dove perché era impossibile trovare pezzi di ricambio in Italia. Bene, io il mio PSX non l'ho più rivisto. Dicevano che era stata persa, poi me ne diedero uno americano pensando che non mi sarei accorta della matricola e della data di produzione, ovviamente diversi; decisi quindi di riportagliela indietro e casualmente vidi in vetrina un PSX in svendita... Che fosse mica la mia? Ho mandato tanti accidenti sia a quello della prima modifica, che ha taciuto i lati negativi della stessa, sia all'altro, che se non sono all'ospedale mi stupisco (! NdD). Spero solo che stiano leggendo questa missiva e che possano a questo punto fornire valide motivazioni.
Sempre il primo negoziante, era solito accettare usati in cambio di nuovi tramite un buono (discorso molto contorto). Ebbene, mi diede una memory card usata (lo so perché ci ho trovato dei salvataggi già fatti!), spacciandola per nuova, così come altri giochi, che voleva rifilarmi privi di libretto di istruzioni... Come posso fare per fargliela pagare? E' un mio diritto quello di comprare un gioco nuovo senza aver paura di una fregatura? E poi ha avuto il coraggio di propormi un Super Mario Kart 64 (possiedo infatti anche un Nintendo 64), credo usato (almeno per le condizioni in cui si trovava la scatola) a L. 190.000! Ma siamo matti? In galera deve andare! Ah, naturalmente Mario Kart 64 l'ho poi acquistato dal mio attuale negoziante di fiducia (e mia so' così grulla io!). Come faccio a ottenere giustizia? A far cessare l'attività di tanti imbroglioni? Non posso, non sono Superman, no? Caro negoziante anonimo, sei uno dei pochi negozianti onesti che ci siano, braavoo! Lascio un messaggio conclusivo: ragazzi, occhio a cosa e da chi comprate e poi, allacciandomi al discorso di Luca Milani, volevo dire che siamo tutti nella stessa barca, anche se giochiamo con macchine diverse, e non dobbiamo sentirci superiori per la console in nostro possesso, l'importante è il divertimento individuale, e chi se ne frega se parteggiamo per uno o per l'altra console? Un bacio a tutti!

Valentina Catanese

Primo interrogativo: che senso può avere spedire in riparazione una console alla Sony in Giappone se quest'ultima risulta addirittura modificata da terzi senza autorizzazione? Secondo interrogativo: il PSX in "offerta" era realmente il tuo o lo hai solo immaginato? Questo per lo meno dovevi dirmelo! Ritornando al discorso serio dei negozianti, beh, devo ammettere di essere stato colto impreparato... Sono sicuro che esistono associazioni di consumatori per tutelarsi dalle fregature di questo genere, ma sinceramente ignoro come queste operino o come contattarle... In ogni modo acquistare merce senza correre rischi è un diritto del consumatore, che non dovrebbe camminare con la schiena al muro ogni volta che entra in un negozio, non vi pare? Vi consiglio quindi di tenere sempre gli occhi bene aperti e di scaricare chi non è degno della vostra fiducia. Attendo, come sempre, le vostre opinioni.

IL SATURN E' PIÙ VIVO CHE MAI

Spett.le Redazione, sono rimasto negativamente impresso dal modo in cui avete risposto a Rolando Dubini nel numero di maggio in merito alla rilevanza delle vendite Saturn sul mercato giapponese, una risposta che reputo superficiale e scritta con l'intento di chiudere la questione con un paio di affermazioni scontate, invece di fare un minimo di analisi. Non capisco come dei redattori, che dovrebbero conoscere a grandi linee i dati di mercato, possano far passare le eccellenti vendite del Gameboy nella Terra del Sol Levante come puro folklore, quasi fosse un fenomeno esclusivamente giapponese, affermando che "Il gioco più venduto in Giappone il Natale scorso non è per Saturn [....] essendo per Gameboy. Detto questo, detto tutto", facendo passare i giapponesi come degli psicolabili in preda a un raptus consumistico. Notare che qui in Italia abbiamo dati di vendita molto simili. Il portatile Nintendo è imperituro e ancora popolarissimo in tutto il mondo, solo che lo si dà per scontato essendo un fatto ormai acquisito, ma non si può per questo limitarne il successo al Giappone. Inoltre mi sento di dover ribaltare il vostro punto di vista secondo cui le vendite delle console in Europa risentono di più dei risultati delle stesse negli Stati Uniti, piuttosto che nella Terra del Sol Levante. E' arcinoto che l'unico vero mercato che conta è quello giapponese in quanto è qui che risiedono i produttori (il consenso degli utenti giapponesi è vita o morte di una macchina) è qui che le vere killer application vengono prodotte, perciò il supporto delle software house nipponiche è fondamentale per il successo di uno standard. Il 3DO è un esempio di macchina che venne supportata esclusivamente da software americano (con la critica yankee che ne cantava le lodi per motivi patriottici) e ne conosciamo la sorte. I veri appassionati di videogiochi, cioè coloro che non si indispettiscono se la loro console NTSC è priva di uscita RF, non avranno certo a soffrire la scarsità di buoni titoli Saturn perché, è un dato di fatto, l'afflusso di giochi dal Giappone per la macchina della Sega non è mai stato così buono, e nella quantità, e nella qualità. Cosa di cui certo non possono godere i dieci milioni di utenti americani di Nintendo 64, che tra breve si renderanno conto che i grandi titoli promessi loro non usciranno mai, e pianteranno il N64 per un Sony Playstation, o Sega Katana. Il fatto che Sega of America abbia gettato la spugna non deve essere motivo di stupore né di sconforto: finché il Saturn continuerà a vendere ciò che vende in Giappone la bilancia del software indicherà sempre l'equilibrio fra Sega e Sony. Possedendo entrambe le console a volte mi stupisco nel constatare che, nella mia periodica lista dei "most-wanted", il numero di giochi per Saturn e PSX si equivalgono perfettamente. Saturn ha svolto un ruolo non trascurabile nella storia dei 32-bit.

Gianluca Bonifazi

Caro Gianluca, nessuno qui ha mai voluto 'parteggiare' per questa o per quella console, e ci sembra che anche tu lo abbia compreso benissimo. Ragion per cui non era di certo nostra intenzione accusare i Giapponesi di chissà quale psicolabilità, quando abbiamo detto che il gioco più venduto lo scorso Natale era per GameBoy. Semplicemente, ci piaceva sottolineare come in un clima di "guerriglia" tra le macchine a 32 bit, a farla ancora da padrone sia un portatilino che ormai ha quasi dieci anni alle spalle, e come in fondo tutta questa diatriba tra PSX e Saturn a volte oscurasse quelli che sono i veri obiettivi dell'acquisto di una console: divertirsi. Però devo necessariamente ribadire come il mercato italiano (ed europeo in generale) risenta maggiormente del mercato americano, piuttosto di quello giapponese che, come hai detto tu stesso, è "a sé". Le macchine che hai citato tu, tra l'altro, non solo hanno venduto poco in Europa, ma hanno venduto pochissimo anche in America, confermando tutte le analogie tra i due mercati: se avessi ragione tu, sulla mia scrivania non ci sarebbe un PC portatile, ma un discendente dell'FM Towns o dell'X68000 della Sharp, computer che, come saprai, hanno fatto vendite strepitose solo in Giappone (dove sono sopravvissute per un po', e poi hanno ceduto il passo anche loro ai più moderni PC). Il Saturn è finito in America, e la situazione europea è del tutto analoga, con la console della Sega che aspetta soltanto il colpo di grazia. Vent'anni di console e computer alle nostre spalle, inoltre, ci hanno insegnato che una macchina in queste condizioni ha ben poche possibilità di riprendersi, e a nulla servono le "oasi geografiche" dove il mercato è loro più favorevole. Viviamo in Italia, e non in Giappone: quando anche in Italia tutto il mercato Saturn si fermerà, i pochi titoli importati parallelamente costeranno così cari che l'utenza, prima o poi, troverà molto più economico il passaggio a un sistema diverso, magari più attuale e supportato dal software.

CONTINUE? INSERT COIN... 9, 8, 7, 6, 5, 4...

Spiacenti, ci sono appena finite le monetine... Vorrà dire che potremo continuare le nostre disquisizioni nel numero di settembre! Adios!

insomnya

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI

Via A.Albini 21
80127 Napoli
Tel.081/5793941
Fax 081/7157896

GIOCHI PLAYSTATION

CARNAGE HEART	£ 49900
TENKA	£ 49900
CONTRA LEGACY OF WAR	£ 49900
SPIDER	£ 49900
G-POLICE	£ 69900
LEGACY OF KAIN	£ 49900
ISS DELUXE	£ 34900
EXCALIBUR	£ 39900
TRANSPORT TYCOON	£ 34900
GRID RUN	£ 34900
SYNDICATE WARS	£ 49900
4-4-2 SOCCER	£ 29900
SENTIENT	£ 49900
SPEEDSTER	£ 49900
RIOT	£ 34900
RAY TRACERS	£ 39900
RAYSTORM	£ 39900
HARD BOILED	£ 69900
MAGIC THE GATHERING	£ 49900
THE NOTE	£ 59900
MEGAMAN X3	£ 49900
SHADOW MASTER	£ 49900
FANTASTIC 4	£ 49900
BLOODY ROAR	£ 75000
SOUL BLADE	£ 49900
TEKKEN 2	£ 44900
TEST DRIVE OFF ROAD	£ 49900
NIGHTMARE CREATURES	£ 70000
JET RIDER 2	£ 69900
RAGE RACER	£ 65000
FORMULA KARTS	£ 59900

MARIGAMES

NINTENDO 64

EXTREME G (USA)	£ 79000
TOP GEAR RALLY (USA)	£ 79000
TETRISPHERE (USA)	£ 60000
STARFOX + RUMBLE (J)	£ 99000
ISS 64 (PAL)	£ 99000
1080 SnowBoarding (JPN)	£ 99000
G.A.S.P. (JPN)	£ 99000
LAMBORGHINI (USA)	£ 99000
J-League Live (JPN)	£ 69000
Goemon (JPN)	£ 79000

OFFERTE DEL MESE

DIE HARD TRILOGY + GUN Z £ 80000
TEKKEN 3 (JAP) £ 99000

ACCESSORI

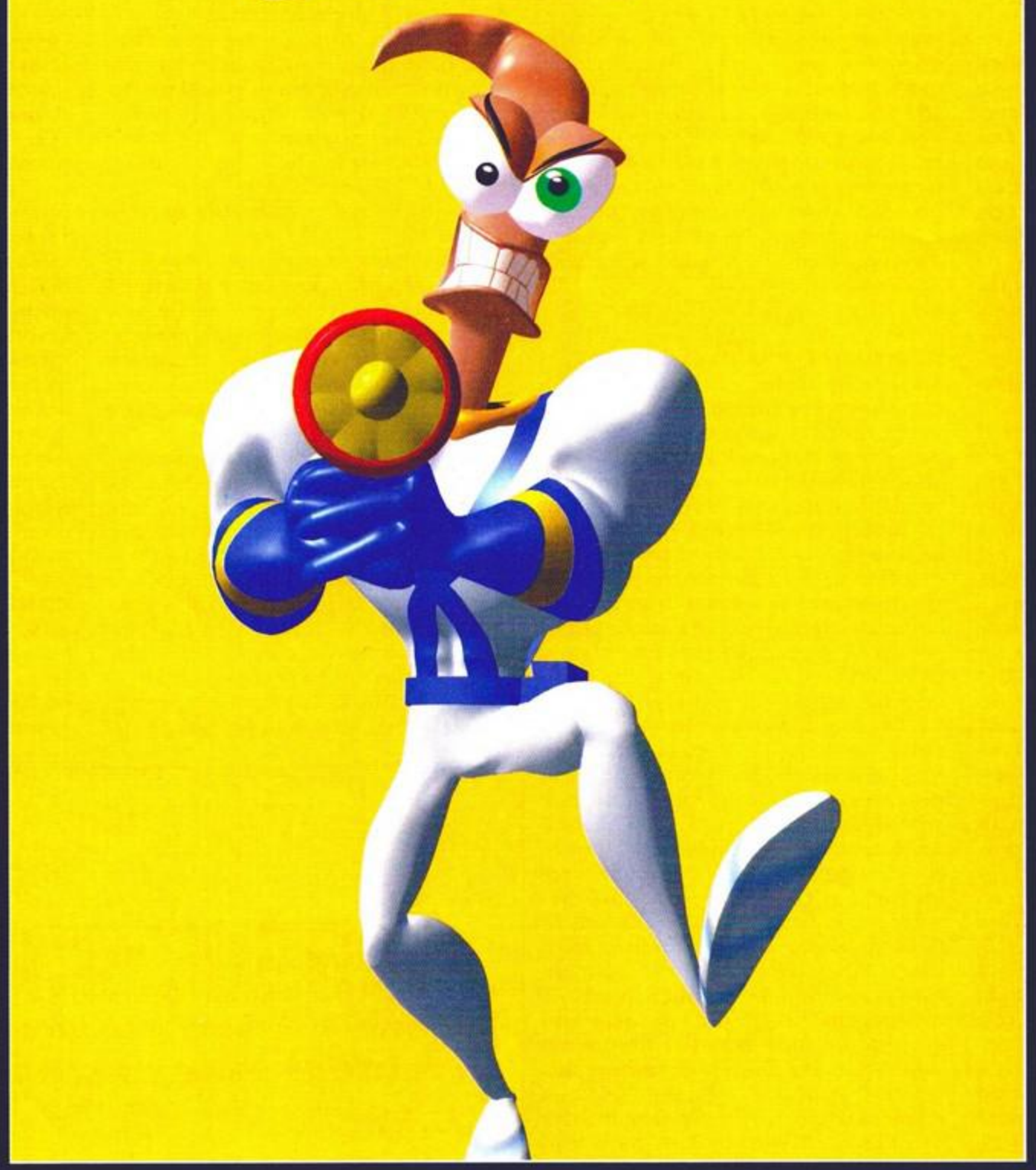
GranTurismo + Dual SHOCK + Memory CARD £ 160000

MAGLIETTA PSX £ 20000
POLO PSX £ 35000

IMPORTANTE
PER TUTTE LE NOVITA' ED I GIOCHI NON PRESENTI NELL' ELENCO
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EARTHWORM JIM 3D



Earthworm Jim 3D developed by VIS Interactive plc. Software Engine copyright © VIS interactive plc. 1998. Product copyright © Interplay Productions Ltd. Earthworm Jim and related characters © 1998 Shiny Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Earthworm Jim 3D additional characterisation by VIS Interactive plc © Interplay Productions Ltd.
Interplay and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other trademarks are properties of their owners.

Interplay™

NINTENDO64

PlayStation

PC CD ROM Windows 95

MANUALE IN ITALIANO

E' Lui! E' tornato!
E questa volta è fuori controllo!
Il signore degli anellidi ha letteralmente perso la testa!!
Earthworm Jim si presenta alle nuove generazioni con una prorompente grafica 3D, incredibili puzzle e una comicità senza precedenti.

- **13 nuove armi originali per sbarazzarsi anche dei nemici più agguerriti.**
- **6 ambientazioni uniche per esplorare la mente di Jim e aiutarlo a ritrovare il controllo.**
- **Incredibili e strampalati nemici in sintonia con l'atmosfera dei livelli.**
- **Completa libertà di movimento e di interazione con gli scenari di gioco.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Chi ha salvato Lara Croft?

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

REAL ARCADE GUN

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

SPECIAL EDITION GIUGNO '98

In esclusiva da Joytech & DB-Line : **Italy Memory Card & Joypad World Cup**

- PlayStation Football Special Edition Controller Plus con Turbo e Slow Motion feautures
- Italy Memory Card Special Edition up to 15 game saves

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

DELPI

Prima di giocare
metti gli occhiali da sole!

BUGGY + N_2O

Requisiti tecnici:
PSX

Da Gremlin, ecco due giochi pieni di effetti luce strabilianti! In BUGGY hai 16 bolidi in miniatura da telecomandare e 15 piste da percorrere con cancelli colorati che trasformano le tue ruote in potentissimi reattori, ostacoli da evitare o, meglio ancora, da scavalcare e un sistema di controllo semplicissimo che ti permette di fare tutto quello che vuoi... Allora perché rimanere sull'asfalto quando puoi combinare un sacco di danni in un curatissimo giardino giapponese e su una splendida spiaggia hawaiiana? La colonna sonora è mooolto coinvolgente e accompagna una grafica curatissima. Come quella di N_2O, più che un gioco un caleidogioco! Preparati a volare su Nettuno, attraverso una fitta rete di tunnel, e a combattere nemici che hanno l'aspetto di insetti, sfruttano avanzatissime tecniche di ingegneria genetica e diventano guerrieri quasi invincibili. Partito con un solo laser, puoi trasformare le monete che cadono dalle carcasse dei nemici uccisi in potenti armi e scudi... Ma devi rimanere sempre concentrato.

PSX

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.